libri NOSTRI

libri NOSTRI

L'ULULATO DEL LUPO MANNARO

JONATHAN GREEN

Illustrato da Martin McKenna
Tradotto da Edoardo “Evernight” Onofri

www.librogame.net

INTRODUZIONE

Prima di imbarcarti nella tua avventura, devi determinare le tue forze e le tue debolezze. Ti occorreranno dei dadi per scoprire i tuoi punteggi iniziali. A pagina 14-15 troverai il ***Registro d'Avventura***, da aggiornare durante il corso dell'impresa. Lì ci saranno dei riquadri dove registrare il valore dei tuoi attributi. Ti conviene scrivere tali valori sul ***Registro d'Avventura*** servendoti di una matita o farne delle fotocopie da usare nelle avventure future.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Anche nel caso tu abbia già letto un librogame di Dimensione Avventura, leggi attentamente quanto segue, scoprirai infatti che in quest'avventura i tuoi attributi saranno gestiti in maniera diversa dalla maggior parte degli altri librogame.

Tira un dado. Dividi il risultato per 2, arrotondando per eccesso. Aggiungi 7, ottenendo un totale tra 8 e 10. Trascrivilo nel riquadro riservato all'ABILITÀ nel *Registro d'Avventura*.

Tira due dadi. Aggiungi 10, ottenendo un totale tra 12 e 22. Trascrivilo nel riquadro riservato alla RESISTENZA.

Tira un dado. Aggiungi 6 al numero, ottenendo un totale tra 7 e 12. Trascrivilo nel riquadro riservato alla FORTUNA.

Per ragioni che verranno spiegate in seguito i tuoi punteggi potranno cambiare costantemente durante l'avventura. Devi tenere accuratamente conto di questi punteggi, e per questa ragione è consigliabile scrivere i valori in piccolo o avere una gomma a portata di mano. Ma non cancellare mai i tuoi punteggi *iniziali*. Anche quando ti venisse indicato di aggiungere punti di ABILITÀ, RESISTENZA o FORTUNA, il totale non potrà mai superare i tuoi valori *iniziali*, eccetto dove specificatamente indicato dal testo.

Il tuo punteggio di ABILITÀ riflette la tua esperienza in combattimento, la tua destrezza e la tua agilità. La tua RESISTENZA rispecchia la tua salute e la tua prodezza fisica. La tua Fortuna indica quanto tu sia fortunato.

Combattimenti

Nel corso dell'avventura ti imbatterai spesso in creature ostili che ti attaccheranno, mentre in altre occasioni potresti essere tu a decidere di sfoderare la spada contro un nemico che hai incrociato. In certe circostanze potrebbero venirti offerte delle opzioni speciali che ti consentiranno di affrontare lo scontro in maniera insolita, ma nella maggior parte dei casi dovrai risolvere i combattimenti come sotto indicato.

Trascrivi i valori di ABILITÀ e RESISTENZA del tuo avversario nel primo Spazio di Incontro vuoto nel *Registro d'Avventura*. Potrebbe capitare che tu debba annotare anche abilità o istruzioni speciali, proprie di quel particolare avversario.

1. Tira entrambi i dadi per il tuo avversario. Aggiungi il suo valore di ABILITÀ al risultato per determinare la sua Forza d'Attacco.

2. Tira entrambi i dadi per te, poi aggiungi il tuo valore di ABILITÀ attuale per determinare la tua Forza d'Attacco.

3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario, lo hai ferito: passa al punto 4, se la Forza d'Attacco dell'avversario è superiore alla tua, passa al punto 5. Se le due Forze d'attacco si equivalgono, avete evitato o parato a vicenda i colpi dell'altro: inizia un nuovo Scontro dal punto 1.

4. Hai ferito il tuo avversario, sottrai 2 punti dalla sua RESISTENZA. Puoi servirti della Fortuna per infliggere ulteriori danni (leggi la sezione sulla FORTUNA).

5. L'avversario ti ha ferito, quindi perdi 2 punti di RESISTENZA. Puoi usare la FORTUNA per ridurre la perdita di RESISTENZA (leggi la sezione sulla FORTUNA).

6. Dai il via allo Scontro successivo, partendo dal punto 1. Ripeti questa sequenza fino a quando la RESISTENZA di uno di voi due non abbia raggiunto lo zero, che equivale alla morte.
Se il tuo avversario muore, sei libero di continuare l'avventura. Se sei tu ad avere la peggio, l'avventura termina e devi ricominciare creando un nuovo personaggio.

Combattimento Contro Più Avversari

In alcune situazioni ti capiterà di affrontare più di una persona o creatura in combattimento. A volte dovrai trattarli come un singolo avversario, in altre occasioni li affronterai uno alla volta; in altre ancora ti toccherà tenere testa a tutti contemporaneamente!
Se vengono considerati come un singolo nemico, il combattimento si svolge normalmente. Quando ti viene indicato di combattere un avversario per volta, il combattimento si risolve come al solito, tranne per il fatto che una volta sconfitto un avversario, il successivo si farà avanti per attaccarti. Quando vieni aggredito da più di un avversario contemporaneamente, ognuno di loro eseguirà il proprio attacco separatamente in ciascuno Scontro, ma tu puoi scegliere di combattere solo contro uno di essi. Attacca normalmente il tuo bersaglio prescelto. Contro gli altri tira come di consueto per determinare la tua Forza d'Attacco; ma se la tua Forza d'Attacco supera quella dell'avversario non gli arrecherai danno; fai conto di aver semplicemente parato un colpo in arrivo. Se però la tua Forza d'Attacco si rivelasse inferiore, verrai ferito come di norma. Ovviamente, dovrai determinare il risultato separatamente per ogni avversario.

Fortuna

In vari momenti dell'avventura, sia in battaglia che in altre situazioni in cui potresti essere Fortunato o Sfortunato (evenienza che verrà segnalata nel paragrafo in questione). Puoi servirti della FORTUNA per rendere il risultato più favorevole. Ma attenzione! Sfidare la FORTUNA è sempre un affare rischioso, e se dovessi essere Sfortunato i risultati potrebbero rivelarsi disastrosi.

Il processo di *Tentare la Fortuna* si svolge come segue: tira due dadi. Se il numero uscito è pari o inferiore al tuo attuale punteggio di FORTUNA, sei stato Fortunato e l'esito ti sarà favorevole. Se il numero è superiore al tuo punteggio di FORTUNA attuale, sarai Sfortunato e verrai penalizzato.

Ogni volta che *Tenti la Fortuna*, devi ridurre di 1 il tuo punteggio attuale di FORTUNA. Ti accorgerai ben presto che più metti alla prova la tua FORTUNA e più rischiose si faranno le cose.

Impiegare La Fortuna In Combattimento

In certi paragrafi ti verrà indicato di *Tentare la Fortuna,* e scoprire le conseguenze di essere Fortunato o Sfortunato. In battaglia tuttavia ti sarà sempre possibile ricorrere alla FORTUNA, sia per infliggere più danno all'avversario che hai appena ferito, che per minimizzare gli effetti di una ferita appena ricevuta.

Se hai appena ferito un avversario, puoi *Tentare la Fortuna* come appena descritto. Se sei Fortunato significa che la ferita sarà più profonda; sottrai altri 2 punti di RESISTENZA dal punteggio dell'avversario. Ma nel caso fossi Sfortunato, il tuo colpo si limiterà a sfiorarlo e potrai sottrarre solo 1 punto di RESISTENZA dall'avversario (invece dei normali 2 punti di resistenza ne perderà uno solo).

Quando vieni ferito in combattimento puoi *Tentare la Fortuna* per minimizzare la ferita. Se sei Fortunato, il colpo del nemico ti avrà soltanto graffiato; sottrai 1 punto dal danno appena subito. Se sei Sfortunato, la ferita è grave e devi perdere un punto di RESISTENZA addizionale.

Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal tuo punteggio di FORTUNA ogni volta che *Tenti la Fortuna*.

Approfondimenti delle Caratteristiche

Abilità

Nel corso dell'avventura il tuo punteggio di ABILITÀ iniziale potrebbe subire occasionalmente delle variazioni. Di volta in volta un paragrafo potrebbe indicarti di aumentare o diminuire il tuo punteggio di ABILITÀ, ma senza mai superare il valore *inziale* a meno che non ti venga specificatamente detto il contrario.

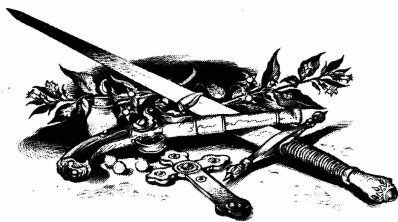
In vari punti dell'avventura ti verrà chiesto di *Mettere alla Prova la tua Abilità.* Il processo è esattamente uguale a quello per *Tentare la Fortuna*: tira due dadi. Se il numero uscito è pari o inferiore al tuo attuale punteggio di ABILITÀ, hai superato la prova ed il risultato sarà a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore del tuo valore di ABILITÀ attuale, hai fallito la prova e dovrai pagarne le conseguenze. Tuttavia a differenza del *Tentare la Fortuna,* non devi sottrarre 1 punto dalla tua ABILITÀ ogni volta che *Metti alla Prova la tua Abilità.*

Resistenza

Il tuo punteggio di RESISTENZA cambierà continuamente nel corso dell'avventura. Diminuirà in seguito alle ferite riportate in combattimento, o cadendo in trappole e fosse, ma anche dopo sforzi particolarmente strenui. Se la tua RESISTENZA dovesse arrivare a zero, sei stato ucciso e devi smettere immediatamente di leggere il libro. I coraggiosi

avventurieri che intendono portare a termine la propria missione dovranno creare un nuovo personaggio e ricominciare da capo.
Puoi reintegrare la RESISTENZA consumando pasti o provviste. Cominci il gioco con cibo sufficiente per 10 Pasti, e durante l'avventura riuscirai a trovarne altri. Dovrai tenere conto di quante provviste ti rimangono servendoti del Riquadro Provviste nel *Registro d'Avventura.*
Ogni volta che consumi un pasto puoi recuperare fino a 4 punti di RESISTENZA, ma ricorda di sottrarlo dalle tue Provviste rimanenti.
Puoi fermarti a mangiare un Pasto in qualsiasi momento tranne che quando sei impegnato in combattimento.

Fortuna

Il tuo punteggio di FORTUNA potrebbe venire aumentato nel corso dell'avventura nei casi in cui tu sia stato particolarmente fortunato o a seguito di un'idea veramente brillante. I dettagli verranno forniti, quando necessario, nel paragrafo del libro. Ricorda che come ABILITÀ e RESISTENZA, la tua FORTUNA non potrà mai superare il suo punteggio *iniziale*, tranne dove il testo indica espressivamente il contrario.

Punteggio di Cambiamento

Come scoprirai presto, durante lo svolgersi dell'avventura andrai incontro a una metamorfosi. Anche se al momento non significa nulla per te, l'andamento di questa trasformazione è espresso attraverso i punti di CAMBIAMENTO. Cominci l'avventura con un punteggio di CAMBIAMENTO pari a zero.

Tieni presente che questo totale aumenterà inevitabilmente durante l'avventura, anche se potrà occasionalmente diminuire. Abbi cura di aggiornare i tuoi punti di CAMBIAMENTO nell'apposito riquadro del *Registro d'Avventura*. Una volta iniziata la trasformazione, il tuo punteggio di CAMBIAMENTO non potrà mai scendere sotto 1.

Equipaggiamento e Denaro

Cominci l'avventura con un equipaggiamento di partenza che ti servirà per affrontare le sfide che ti si pareranno di fronte. Sei armato con una spada e indossi una corazza di cuoio. Possiedi uno zaino in cui riporre le provviste, i Pezzi d'Oro e ogni altro tesoro od oggetto che potresti trovare in giro. Hai anche una lanterna e un acciarino.
Per scoprire di quanti Pezzi d'Oro disponi all'inizio dell'avventura tira due dadi e aggiungi 6 al risultato. Segna questo totale nel riquadro per i Pezzi d'Oro nel *Registro d'Avventura*. La spada e la lanterna devono essere segnate nel riquadro dell'equipaggiamento, insieme a qualsiasi altro oggetto utile di cui potresti appropriarti durante la missione.

Dadi Alternativi

Se non disponi di una coppia di dadi a portata di mano, ce ne sono un paio stampati nel testo in cima alle pagine. Scorri rapidamente il libro e fermati su una pagina a caso che ti fornirà un risultato. Se devi lanciare solo un dado, fai riferimento solo a quello a sinistra; se ne servono due, somma i due risultati.

L'ULULATO DEL LUPO MANNARO

ABILITÁ	RESISTENZA	FORTUNA
PUNTEGGIO INIZIALE:	PUNTEGGIO INIZIALE:	PUNTEGGIO INIZIALE:

OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTO

FOGLIO D'AVVENTURA

ORO	PROVVISTE	CAMBIAMENTO

PAROLE IN CODICE

NOTE E INDIZI

SOTTO UNA LUNA INFAUSTA

L’idea di riuscire a raggiungere il villaggio più vicino prima del calare della notte si è rivelata pura follia. Con l’avvicinarsi del crepuscolo, ti sei chiesto cosa possa averti spinto ad abbandonare la strada in cerca di una scorciatoia attraverso questa foresta opprimente. Potrai anche essere un mercenario esperto, ma stavolta la tua spavalderia ti ha decisamente giocato un tiro mancino. Il cuore ti batte al ritmo del panico crescente, il tuo respiro mozzo ti riecheggia forte nelle orecchie. Acceleri il passo, ben consapevole che le creature che ti stanno dando la caccia stanno facendo esattamente lo stesso.

Riesci a udire l'ansito dei lupi mentre corrono, eguagliando il tuo ritmo senza sforzo. La notte si avvicina, una soffocante coltre di tenebre. Incespichi nelle radici esposte di un albero; la luna, a poche notti dall'essere piena, proietta il suo pallido splendore attraverso i rami sovrastanti spogli e scuri. Alla tua mente atterrita, pare che gli alberi ti stiano schiaffeggiando con nere dita scheletriche.

A un certo punto fra gli arbusti spogli e incombenti riesci a scorgere una luce tremula e l'ondata di panico indotta dall'adrenalina cede il passo a una disperata speranza. Non sarà più della stentata fiamma di una candela solitaria ma per te è un faro di salvezza, abbagliante nel fitto delle tenebre. La luce balugina attraverso la finestra di una capanna isolata e senti di poter ancora sfuggire al fato crudele che la notte incalzante sembra avere in serbo per te.

Un ululato squarcia la fredda aria notturna, un suono lugubre che ti raggela il sangue nelle vene. Ti arresti di colpo: quel grido bestiale proviene da vicino. Il tuo cuore aumenta i battiti e il respiro diventa rapido e veloce. Ti guardi tutt’attorno, scrutando la foresta minacciosa in cerca dei segnali rivelatori che sei certo di trovare. Ed eccoli, una dozzina di baluginanti occhi rossi, come carboni ardenti, che ti fissano dal fitto di quell'oscurità.

Ringhiando, i lupi avanzano lentamente di fronte a te, rischiarati dalla luce lunare. Gli animali appaiono scarni, affamati. Il loro manto grigio scabro e a chiazze, le orecchie tenute basse, aderenti al cranio, le labbra ritratte a scoprire zanne bavose e ingiallite. Guardandoti disperatamente attorno ti rendi conto, con orrore, di essere circondato.

Estrai la spada, la lama scintilla nello scivolare fuori dal fodero ben oliato. Ne saggi il peso nella mano, consapevole che è solo questione di istanti prima che tu sia costretto a lottare per la vita. In quel momento la

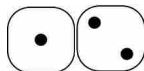
tua mente viene inondata dai ricordi degli ultimi mesi...

Stanco della confortevole sicurezza delle pianure di Femmphrey e Lendleland, ti sei avventurato a nord, diritto in quel regno freddo e ammantato tra le nubi, composto di picchi rocciosi e foreste inquietanti noto come Mauristatia. I meschini principati feudali di quelle terre impietose hanno una storia lunga e sanguinaria che non ha nulla da invidiare a quelli del vecchio mondo. La popolazione parla sottovoce dei Signori Vampiri di Mortvania e dei raccapriccianti culti dei morti di Bathoria. Ma nessuna terra è maggiormente arcaica e inospitale di Lupravia. Un luogo gelido composto da montagne primordiali, buie foreste e brughiere avvolte nella nebbia, che si racconta essere infestato dalle anime irrequiete dei morti. I disgraziati abitanti del luogo lottano per ricavare il più misero nutrimento dal suolo arido e subiscono regolarmente razzie da parte di animali predatori. Solo i più spericolati oppure i pazzi potrebbero volontariamente decidere di superarne i confini e penetrare in quel regno desolato. Eppure eccoti qui, proprio al limitare di Lupravia e immediatamente tutto quello che ti sia mai capitato di sentire su questo posto appare essere così terribilmente reale...

Un grugnito più minaccioso e terrificante di tutti quelli che hai ascoltato in questa orribile notte ti restituisce al presente e alla precarietà della tua situazione. Come in risposta i lupi si arrestano contemporaneamente. Quello che appare indiscutibilmente come l'alfa, il

capo, si fa strada attraverso il branco, spingendo da parte gli altri lupi. Per un attimo viene investito dalla luce slavata della luna, che aleggia come un fuoco fatuo sul feretro della notte. Mai ti è accaduto di vedere qualcosa di simile.

La creatura è enorme, una belva mostruosa grande il doppio degli altri lupi del branco. Il suo mantello è di un nero profondo, tranne che per la lunga striscia grigia che partendo dalla cima del capo, corre lungo tutta la schiena. Nei suoi occhi albergano intenzioni malvagie, qualcosa di assolutamente innaturale in un lupo, qualcosa che è disumanamente umano. Un brontolio gutturale, annuncio della tua imminente dipartita, cresce dal profondo del suo petto e i lupi si rimettono in movimento. Con gli occhi come uno specchio di morte, il grande lupo si prepara a spiccare il balzo.

Vai al paragrafo **1**.

1

Col branco che ti si stringe lentamente intorno e il grande lupo rannicchiato e pronto ad aggredirti da un istante all'altro, dovrai agire in fretta e fare appello a tutto il tuo ingegno per avere una possibilità di uscire vivo da questa situazione. Cosa intendi fare?

Dare le spalle al lupo e tentare la fuga? Vai al **43**.
Mantenere la posizione e prepararti a sostenere l'inevitabile assalto del Lupo Nero? Vai al **66**.
Prendere l'iniziativa e aggredire il lupo? Vai al **147**.

2

Tagliente? Argenteo? Deve riferirsi al Pugnale d'Argento che hai rinvenuto sul corpo del ladro goblin. Estrai svelto la lama lucente. Gli occhi della Regina Ragno balzano fuori dalle orbite non appena gli otto bulbi neri si focalizzano sulla vista del pugnale, scintillante alla luce delle formazioni cristalline. "Il mio tagliente! Il mio argenteo scintillìo!" strilla. "Consegnamelo, ladro. Oppure dovrò strappartelo via?" Incede verso di te passando sopra alle carcasse disseccate degli uomini e dei nani che tappezzano il pavimento della sua camera.
Se desideri consegnare il Pugnale d'Argento al mostro, vai al **67**.
Se scegli di tenertelo stretto, vai al **162**.

3

Senza apparente motivo, qualcosa comincia ad artigliarti da dentro il petto, o perlomeno è la sensazione che provi. Gridi per il dolore mentre ti pieghi in due, ma l'urlo che ti esce dalla gola è molto

più simile a quello di un lupo; e non è finita qui! Riesci a percepire il pelo irsuto sul volto e lo vedi spuntare anche sul dorso delle mani, mentre la punta delle tue orecchie si allunga e si riplasma (aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO).
La compagnia del circo che si era radunata emette un singulto e si ritrae, a eccezione del Direttore.
"Ah, un uomo lupo. È qualcosa che ci manca."
Rimani a fissarlo con compiaciuta sorpresa; non è affatto la reazione che ti saresti atteso.
"Abbiamo tutti i nostri piccoli segreti, non è così?" esclama il Direttore, rivolgendoti un ghigno malizioso. "Ma penso proprio che ci sia un posto per te all'interno del nostro Circo, ammesso che tu voglia unirti a noi, beninteso."
Intendi accettare l'offerta del Direttore (vai al **15**), o preferisci declinare l'invito (vai al **509**)?

4

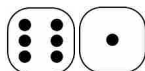
Hans, il giovane che hai incontrato a *L'Albero delle Impiccagioni*, ti ha detto che sua sorella Leisel era scappata via per unirsi al Circo.
Di certo non può trattarsi di una coincidenza, deve essere lo spettacolo itinerante di cui stava parlando.
Ricordi distintamente le parole di Hans: "innaturale, macabro e grottesco" ecco come lo aveva descritto.
Devi ammettere che la cosa risulta interessante.
Desideri pagare il biglietto d'ingresso ed entrare nel Circo adesso, nella speranza di scoprire di più (vai al **134**), o preferisci piuttosto attendere che faccia buio e penetrare all'interno con favore dell'oscurità (vai al **238**), oppure in alternativa decidi di non voler avere proprio nulla a che fare con questo posto (vai al **26**)?

5

Non devi camminare a lungo per raggiungere le rovine. Cominci a esplorarle al chiarore del crepuscolo, mentre la luce del tramonto si affievolisce. Superi delle mura di pietra in sfacelo: qualunque tetto abbiano mai sostenuto è scomparso da lungo tempo. Passi sotto archi infranti fino ad accedere a stanze ormai esposte al cielo e dal pavimento sporco, attuale dimora di frenetici scarafaggi, centopiedi e parassiti vari. Chi mai avrà edificato questo posto – ti viene da chiederti – e cosa è successo qui? Questi ruderi erano un tempo la fortezza di un qualche signore, il nascondiglio di uno stregone, o qualche tempio consacrato a una divinità da lungo tempo obliata? Comunque c'è una cosa di cui sei assolutamente certo. È il male ora che esercita il suo dominio su questo luogo. Le ombre in agguato sembrano cambiare forma e spostarsi. Tanto più a lungo esplori le rovine quanto più si intensifica la sensazione di una presenza maligna che aleggia al loro interno, e il tuo disagio aumenta. Desideri abbandonare le rovine senza ulteriore indugio (vai al **38**), oppure intendi proseguire le tue indagini (vai al **249**)?

6

Sollevando il chiavistello, spalanchi la pesante porta de *L'Albero dell'Impiccagione.* L'insegna arrugginita della locanda, che ritrae un patibolo vuoto e un cappio penzolante, cigola sopra di te sospinta dalla brezza notturna. Serrando l’uscio entri all'interno del locale. È relativamente grande, con diversi tavoli e sedie disseminati in giro, ma, a parte te, sembra esserci solo un altro avventore: un giovane dall'espressione

profondamente seria sul volto. Le ultime braci del fuoco baluginano nel focolare, sul fondo dell'ampio camino. In piedi dietro al bancone ci sono un ometto calvo e grassoccio che supponi essere l'oste, intento a strofinare con espressione lugubre un boccale servendosi di un angolo del suo sudicio grembiule, e una ragazza di non più di diciotto o diciannove anni, dai capelli neri incolti, e i cui occhi fissano con fare assente i tizzoni morenti del focolare. Nessuno proferisce parola, rendendo il lamento del vento lungo le tegole ancora più snervante. Una notte in una bettola come questa non dovrebbe costarti più di un paio di Pezzi d'Oro, ma non puoi fare a meno di pensare che un branco di lupi delle nevi delle Montagne Cloudcap in pieno inverno sarebbe riuscito a fornirti un benvenuto più caloroso di questo. Intendi trascorrere il resto della notte all'*Albero dell'Impiccagione* (vai al **131**), o in alternativa preferisci correre il rischio di una nottata nella brughiera sotto le stelle (vai al **466**)?

7

Badando a non tornare in un luogo che tu abbia già visitato, quale piano vorresti esplorare?

La cripta? Vai al **297**.
La cantina? Vai al **138**.
Il pianterreno? Vai al **126**.
Il primo piano? Vai al **187**.
Il secondo piano? Vai al **217**.
Il terzo piano? Vai al **348**.
Il quarto piano? Vai al **284**.
Il quinto piano? Vai al **408**.
Il sesto piano? Vai al **435**.
Il settimo piano? Vai al **273**.

8

Abbandonando Strigoiva, ti incammini verso gli scuri germogli degli alberi che delimitano i margini più estremi della foresta. Tronchi rugosi e contorti fanno da volta al sentiero che li attraversa, formando un tunnel vegetale che conduce nel cuore della selva. Tra i fitti tronchi e i rami intrecciati, la foresta è scura come al calar del sole. Di tanto in tanto odi il cinguettio degli uccelli o il verso distante di qualche animale della foresta, ma non ne intravedi nessuno. Il bosco ha un qualcosa di innaturale che ti mette in apprensione. Ha tutta l'aria di una foresta fatata, come quelle descritte nelle storie popolari. Lo scemare della luce soffusa ti avverte che si sta facendo notte. Di fronte a te si apre una radura e ti ritrovi a fissare la superficie riflettente e scura di uno stagno. Ciuffi di vegetazione acquatica ne costellano la superficie alternandosi a chiazze di spesse alghe verdi e melmose. Lo specchio d'acqua misura

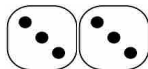
circa un centinaio di metri da una sponda all'altra, ma alla fioca luce del crepuscolo puoi constatare come l'incolto sentiero che stai seguendo lo costeggi fino a giungere dall'altro lato. Mentre ti stai preparando a ripartire, dall'acqua giunge alle tue orecchie il suono di un canto. È un motivo melodioso e privo di parole che ti trasmette una malinconica solitudine e un profondo, amaro rimpianto.
Lancia due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **64**.
Se è maggiore, vai al **161**.

9

Proseguendo nel tunnel che attraversa il picco, raggiungi una caverna più piccola che si dirama in tre direzioni. Come andrai avanti adesso? Intendi seguire:

Il tunnel che emana un penetrante lezzo animale? Vai al **433**.
Il passaggio invaso di ragnatele? Vai al **415**.
Il tunnel di quarzo bianco? Vai al **70**.

10

Perso negli occhi della Contessa e irretito dal tono ipnotico della sua voce, dimentichi la ragione per cui sei venuto alla Torre di Maun. Tutto a un tratto l'unica cosa che conta è quello che ti sta dicendo la Signora: "Sarai il mio messo di distruzione. So cosa desideri, ed è ciò che voglio anche io. Dai la caccia al lupo e uccidilo." Ti accorgi che il suo valletto è di fianco a lei, con una piccola scatola di teak tenuta aperta tra le mani. All'interno, adagiato su un cuscino di velluto

nero, c'è un Pugnale d'Argento decorato. "Porta con te questo" ordina la contessa, il servitore ti porge la lama, "e se avrai successo nell'impresa, ti ricompenserò oltre la tua più sfrenata immaginazione."
Comportandoti come se il libero arbitrio ti fosse stato strappato via, prendi il Pugnale d'Argento (registralo sul *Foglio d'Avventura*, assieme alla parola in codice *Otailamma*). Puoi impiegare il pugnale in combattimento, ma, facendolo, dovrai ridurre la tua Forza di Attacco di 1 punto. Le ferite che infliggerai a qualsiasi creatura con la parola "Mannaro" nel suo nome saranno particolarmente gravi (facendo perdere 3 punti di RESISTENZA anziché i normali 2), dato che il suo nobile metallo è anatema della loro razza. Il Pugnale d'Argento sarà in grado di ferire anche i Morti Viventi, ma infliggerà solo i consueti 2 punti di RESISTENZA.
"Ora va" comanda la contessa, e tu abbandoni la sua torre. Attraversando Maun ti dirigi a nord sulle colline. Vai al **350**.

11

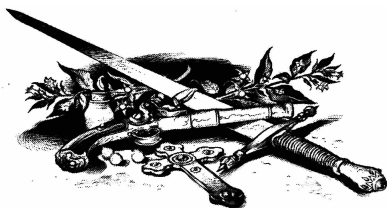
Quando riesci a raggiungere la buia struttura simile a una fortezza, dopo esserti lasciato dietro le colline, la notte è ormai calata completamente e la luna regna nuovamente indiscussa sulla terra. Il sentiero che serpeggia tra le cime si inerpica su una scarpata rocciosa, che presenta da una parte un baratro e una parete ripidissima dall'altra, terminando finalmente davanti all'entrata dell'edificio, posta lungo il muro di pietra. La parete è stata edificata in uno stretto passo fra due picchi, così da incorporarli nella costruzione. Al di là della parete rocciosa, riesci a intravedere i tetti

a spiovente e le tozze torri di un'ulteriore struttura interna al complesso. Ti trovi di fronte a un portone di quercia robusto, e sbarrato. In una piccola nicchia su un lato brilla una lampada alimentata a grasso di sego, e dall'altro penzola un tratto di corda annodato che immagini essere la corda di una campana.
Se hai in mente di passare la notte al coperto dovrai guadagnarti l'accesso in qualche modo.
Intendi suonare la campana (vai al **58**)?
O intendi prima verificare se ci sono alternative (vai al **23**)?

12

Dopo mezz'ora di ricerca, e con la fronte imperlata di sudore febbrile malgrado il freddo, Ulrich finalmente esclama, "Vieni qui! L'ho trovata!" Corri dove si trova il boscaiolo, in piedi a lato del tronco di un'antica quercia. Lì cresce la pianta nota come belladonna, o anche atropa mortale, l'erba che stavi cercando tanto disperatamente. Raccogli freneticamente una manciata di fiori e te li infili in bocca. Ma la belladonna è tossica e l'averne mangiata ti fa star male (perdi 2 punti di RESISTENZA). Tuttavia, sei comunque riuscito a rallentare l'avanzata della licantropia nel tuo organismo (sottrai 1 punto dal tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Anche così però, il tuo sesto senso ti avverte che non è sufficiente a liberarti della tua afflizione. A meno che tu non riesca a trovare un'altra cura più efficace, finirai comunque per trasformarti in un lupo alla prossima luna piena.
Ora ti metterai all'inseguimento del branco di lupi (vai al **473**) o andrai alla ricerca di Nonna Zekova (vai al **302**)?

13

Trascorri una notte insonne nella tua stanza, tenuto sveglio da suoni strani e inquietanti che ti riempiono di terrore. Il rimbombare di zoccoli sui ciottoli, lamenti penetranti, fragorose risate maniacali, e il gemito di una burrasca ultraterrena. Al mattino ti senti stanco come nel momento in cui sei andato a letto e approfittando del tuo stato prostrato, il lupo interiore riesce ad aumentare la presa sul tuo corpo (aggiungi 1 punto al tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Lasci *L'Albero dell'Impiccato* senza incontrare anima viva e riparti verso nord, lungo la strada che attraversa la brughiera. Vai al **69**.

14

All'uscita del tunnel, ti immetti in una vasta grotta: una cattedrale naturale annidata nel cuore di roccia del Picco Infranto. Appesi alle stalattiti che discendono dalla volta della caverna, penzolano dei bozzoli di seta carichi di uova, identici a quelli prodotti dai ragni, tranne per il dettaglio che ciascuno di questi è grosso come lo scrigno di un tesoro. Nell'attraversare la camera, percepisci del movimento sopra di te. Rivolgendo lo sguardo in alto verso la zona buia noti diversi dei bozzoli dischiudersi per lasciar uscire i giovani ragni. Ciascuno mostra un caratteristico

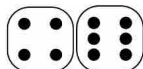
disegno sull'addome, che ricorda una Testa di Morto ghignante e ognuno di essi è venuto al mondo con l'istintivo impulso di cacciare! Lancia un dado e aggiungi 1. Questo è il numero complessivo di ragni neonati che ti attaccheranno. Ciascuno di essi ha le stesse statistiche. Combatti i ragni che si fanno strada verso di te uno alla volta.

GIOVANI RAGNI GIGANTI
ABILITÀ 6 RESISTENZA 2

Se riesci ad aprirti a forza il passaggio attraverso il nido, attraverso quale uscita intendi abbandonare l'enorme caverna?

Un ampio tunnel circolare? Vai al **122**.
Una galleria dalle pareti percorse dall'acqua. Vai al **405**.
Una fenditura fortemente scoscesa che si apre su una parete? Vai al **31**.
Un passaggio stretto e contorto? Vai al **415**.

15

Trascorri i successivi due giorni immerso nella piacevole compagnia della gente del Circo, dapprima intenta a smontare il campo e poi in viaggio lungo la strada a est di Balci. Ti senti riposato, in forma e maggiormente ottimista riguardo alla tua condizione. Anche la preoccupante trasformazione alla quale sei andato incontro è regredita con il sopraggiungere dell'alba (recupera fino a 4 punti di RESISTENZA e 1 di FORTUNA). Un'ulteriore giornata di cammino vi conduce alla città di Vargenhof. Mentre la compagnia

circense comincia a montare i tendoni per un'altra serie di spettacoli, tu ringrazi il Direttore del Circo per la sua generosità ma gli spieghi che devi seguire il tuo cammino, e così ti dirigi in città. Vai al **500**.

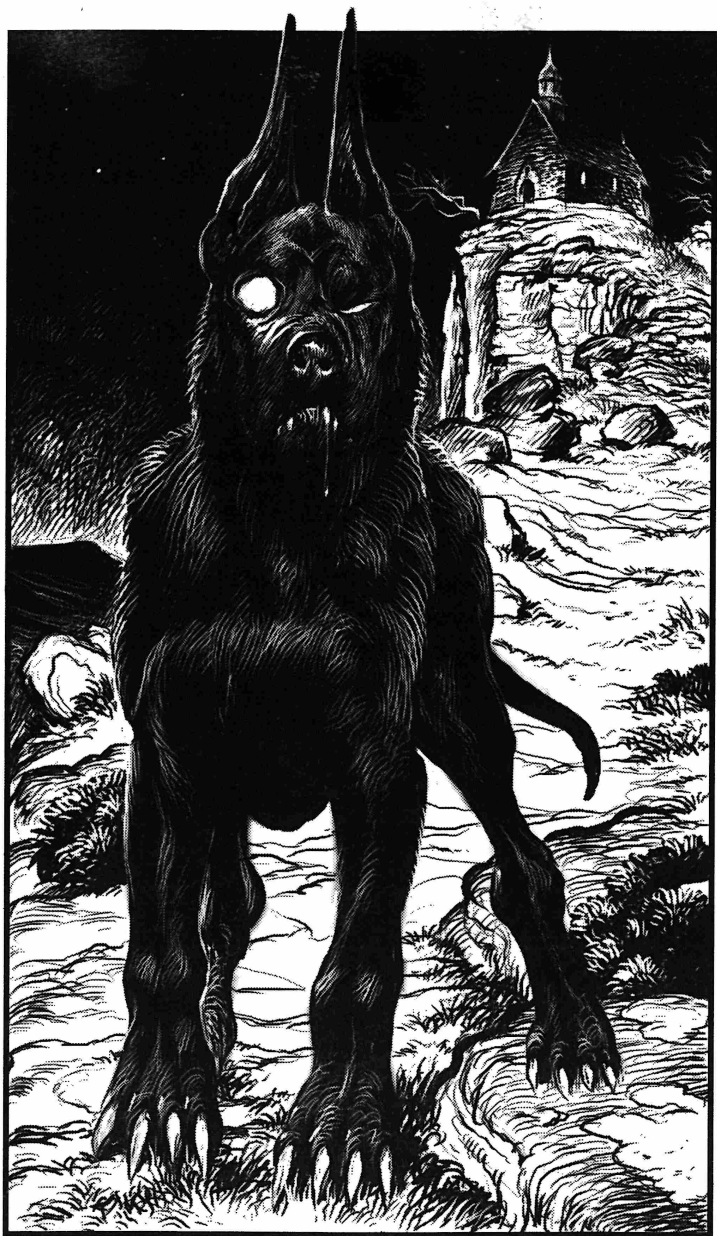
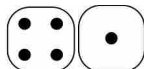
16

Ti risvegli disteso in una fredda cella di pietra, illuminata dalla luce tremolante di una singola lampada a olio. I sensi ti tornano decisamente in fretta non appena senti un inquietante cicaleccio. Non sei da solo nella cella. Fra te e la porta della segreta si agitano due blatte che sono cresciute in maniera grottesca. Sfregando tra loro le antenne si muovono nella tua direzione. Devi combatterle contemporaneamente.

Prima BLATTA GIGANTE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6
Seconda BLATTA GIGANTE
ABILITÀ 6 RESISTENZA 7

Una volta sconfitte le blatte riesci a forzare la serratura arrugginita della porta della prigione e, dopo averla aperta, ti ritrovi in un passaggio sotterraneo. Alla tua destra il corridoio termina in un vicolo cieco. Puoi quindi seguirlo a sinistra (vai al **421**), o prendere un altro passaggio che segue perpendicolarmente questo e che si apre davanti a te (vai al **282**).

17

Agitare il simbolo sacro di fronte alla Vampira la costringe ad arretrare, portandosi le mani davanti al viso e soffiando come un gatto selvatico. Vai al **245**.

18

Il feroce Shuck ti è addosso. Questo segugio demoniaco ha terrorizzato i pellegrini diretti all'altare taumaturgico di San Crucius fin troppo a lungo. Stanotte, il suo regno di terrore arriverà al termine.

SHUCK
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7

Se lo Shuck vince tre Scontri consecutivi, vai subito al **30**. Se la tua lotta contro il mastino infernale arriva al settimo Scontro senza un esito, vai al **99**. Se uccidi la belva prima di tale termine, vai al **113**.

19

La popolazione di Wulfenstein si è chiusa in casa, sprangando porte e finestre per nascondersi da qualsiasi cosa stia emettendo il terrificante ringhio che senti riecheggiare lungo le strade del villaggio. Ti si rizzano i peli sul collo, i tuoi sensi di lupo stanno reagendo alla presenza di qualcosa di bestiale e maligno. Mentre strisci lungo gli spettrali vicoli deserti, riesci a udire un ansimare e il graffiare di artigli sul lastricato. Un'ombra si allunga da dietro l'angolo di una strada... Qualcosa si sta avvicinando... In quel momento un vecchio molto magro fa capolino con la testa spettinata fuori da un vicolo e ti rivolge un

cenno con un dito sormontato da una lunga unghia. "Straniero, se ti sta a cuore la vita, seguimi." Intendi:

Seguire il cencioso mendicante? Vai al **59**.
Prepararti a fronteggiare qualsiasi cosa stia per arrivare? Vai al **172**.
Cercare di nasconderti senza l'aiuto del mendicante? Vai al **204**.

20

La licantropia si sta gradualmente diffondendo all'interno del tuo corpo e nel profondo del tuo essere si stanno verificando dei cambiamenti. Fondamentalmente il potere perverso della maledizione del lupo mannaro ti sta rendendo fisicamente più forte e abile. Aumenta il tuo punteggio di ABILITÀ attuale e *Iniziale* di 1 punto e il tuo punteggio di RESISTENZA attuale e *iniziale* di 2 punti. Devi anche incrementare il tuo punteggio di CAMBIAMENTO di 1 punto. Inoltre ci sono altre modifiche di cui stai cominciando ad accorgerti e che potrebbero rivelarsi non completamente sconvenienti. Lancia un dado e recati al paragrafo indicato. Ricorda che ciascuna delle seguenti può verificarsi solamente una volta. Se esce un numero che hai già precedentemente estratto, lancia di nuovo il dado.

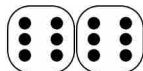
Risultato del dado
1 Vai al **51**.
2 Vai al **248**.
3 Vai al **469**.
4 Vai al **106**.
5 Vai al **305**.
6 Vai al **354**.

21

Con il mostruoso lupo che ha terrorizzato Lupravia per così tanti anni finalmente morto ai tuoi piedi, ti accorgi di qualcosa che sta sbattendo contro la finestra delle stanze del Conte. Trattieni il fiato, riportato alla realtà nel vedere una splendida donna dai capelli color platino e la pelle bianca come l'avorio, avvolta in un mantello nero, sospesa nella fredda aria notturna al di là del vetro: la Contessa Isolde di Maun. Un sorriso crudele le si dipinge sulle labbra rosse, rivelando la punta delle zanne allungate mentre ti trafigge un'altra volta col suo sguardo ipnotico. Non riesci a ribellarti quando, spinto da una voce persuasiva all'interno della tua testa, ti fai avanti, apri la finestra e inviti la Contessa nella stanza della torre. "Ben fatto, mio diletto" mormora di piacere. "Mi hai servito bene. Sin dai giorni della Setta Infernale ho bramato di dominare queste terre, ma grazie al rituale che stipulammo quella notte di innumerevoli anni fa, il Conte Varcolac della Casa regnante di Wulfen ha sempre detenuto una posizione di predominio su di me e sugli altri. Fino a quando fosse rimasto in vita, godendo della protezione del demone, non avrei potuto levare un dito contro di lui. Ne tantomeno avrebbero potuto Serpensa, la vedova Aranea, o l'Abate. Ma adesso che tu, uno della sua stessa stirpe, lo ha deposto, sono finalmente libera di raccogliere le redini del potere e rivendicare il controllo di tutta Lupravia.” Sei vittima della malia della vampirica Signora di Maun e lo sei stato fin da quando ti ha stregato nella sua torre. Perciò ti è impossibile fermarla; sei completamente soggiogato. Il Conte Varcolac potrà anche non esistere più, ma Lupravia rimarrà saldamente nella morsa del male,

passerà semplicemente sotto il dominio della casa di Maun e della Vampiressa Isolde. E tu la servirai con lealtà, in veste di schiavo-lupo. Quando sembrava che, malgrado ogni avversità, avessi finalmente sconfitto la Maledizione del Lupo Mannaro, tutto è stato spazzato via dalla Maledizione del Vampiro.
Hai fallito la tua missione, la tua avventura termina qui.

22

Con un bersaglio così grande e da una distanza talmente ridotta non c'è nessuna possibilità di mancare il colpo. L'asta si conficca profondamente nel torso dell'imponente golem, ma non lo rallenta nemmeno. Con passi sferraglianti avanza verso di te. Proprio in quell'istante il fulmine si abbatte nuovamente sul mulino. Lampi di scintillante energia elementale si scatenano per tutto il laboratorio, mandando in frantumi gli strumenti e appiccando il fuoco ai banconi carichi di equipaggiamenti arcani. Tutta la primordiale potenza della tempesta si riversa nella barra conduttrice con cui hai appena trafitto il golem e gli effetti sono devastanti. Il mostro, frutto dell'uomo, sussulta spasmodicamente, mentre l'intera la forza del temporale scorre attraverso le sue componenti metalliche. La carne morta brucia fino a ridursi in cenere fumante mentre le parti metalliche si liquefanno, fondendosi l'una con l'altra. Infine, la creatura devastata crolla all'indietro, schiantandosi sul pavimento del laboratorio.
Aggiungi 1 punto di FORTUNA per aver sconfitto un avversario tanto pericoloso senza aver dovuto ricorrere a un combattimento corpo a corpo e vai al **169**.

23

Alla base del muro, alla tua sinistra proprio dove inizia la parete rocciosa, si trova una conduttura sigillata da una grata, le cui barre arrugginite sono coperte di muschio. Un odore pestilenziale di liquami e di effluvi marcescenti, si diffonde dal tunnel. Il fetore sarebbe in grado di farti lacrimare gli occhi anche se i tuoi sensi non fossero potenziati dalla licantropia. Saggi la resistenza delle sbarre e, con uno sforzo minimo, l'inferriata cade all'interno del buco. Trovandoti nel buio più totale non hai intenzione di scalare il muro davanti a te che è alto e privo di appigli, né, dato che la temperatura sta precipitando, hai voglia di trascorrere un'altra notte all'addiaccio: quindi se vuoi entrare in questo posto ti toccherà per forza insinuarti nel canale (vai al **39**) o suonare la campana (vai al **58**).

24

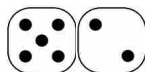
Mantenendo salda la presa sulle pietre lungo il bordo dell'abisso, ti cali con cautela oltre il ciglio, giù nel buio. Gli appigli per le mani ed i piedi non mancano, ma le pietre che circondano la fossa sono scivolose a causa della melma. L'aria del pozzo manda un odore umido di funghi. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato raggiungi sano e salvo il fondo del pozzo (vai al **221**). Se sei Sfortunato, vai al **121**.

25

Non va bene; la licantropia si impadronisce del tuo corpo, serrandolo nella sua morsa. Con un latrato nato dall'agonia bruciante che ti scuote fin nelle ossa, il tuo aspetto fisico si modifica: cresci in altezza, gli arti si allungano e i tuoi lineamenti sconvolti dal dolore

cedono il posto al muso di un lupo. Sei diventato esattamente ciò che hai cercato tanto a lungo di evitare. I tuoi abiti e l'armatura di cuoio non possono più contenere il tuo corpo in mutazione e si strappano assieme alla tua pelle umana, sospinti dal manto villoso del lupo che emerge dall'interno. (Perdi 2 punti di FORTUNA, aumenta il tuo punteggio di ABILITÀ attuale e *iniziale* di 1 punto e la tua RESISTENZA attuale e *iniziale* di 2 punti). Lasci cadere l'arma che eri abituato a portare come essere umano, abbandonandoti a un ululato pregno di furia ferina. Ancora vagamente consapevole che è il Conte Varcolac a essere responsabile della Maledizione del Lupo Mannaro che grava su di te, nella tua nuova forma di licantropo spicchi un balzo in direzione del Varcolac-lupo, deciso a esigere la tua vendetta. Annota la parola d'ordine *Otaibmac* sul tuo *Foglio d'Avventura* e vai al **189**.

26

“Avvicinatevi! Avvicinatevi!” Annuncia il vivace Direttore del Circo, la sua voce simile a quella di un banditore cittadino, nel costatare che sta per perdere un cliente pagante. “Domate il selvaggio Grendel! Ammirate con i vostri occhi l'innaturale connubio tra la bellezza femminile e il rettile predatore rappresentato da Serpensa, la Donna-Serpente. Visitate la spettacolare Galleria degli Specchi, lasciatevi stupire dalla magia delle marionette del Burattinaio, oppure ponete dell'oro nel palmo di Madame Zelda affinché vi riveli il vostro futuro. Tutto il divertimento della fiera lo potete trovare qui al Circo!” Vieni attratto dallo sguardo magnetico dell'ometto, incapace di distogliere gli occhi. Lancia due dadi. Se il totale è inferiore o

uguale al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, qualcosa ti spinge a cambiare idea e decidi che dopotutto valga la pena di visitare il Circo, vai al **134**. Se il totale è superiore vai al **90**.

27

Fai un altro passo in avanti e il tuo stivale affonda nel terreno molliccio fino alla coscia. L'inerzia ti spinge in avanti e così ti ritrovi immerso nel maleodorante abbraccio di una palude torbiera. Erba e muschio sono cresciuti sopra questo appezzamento di terreno acquitrinoso, celando il pericolo rappresentato dal pantano sottostante. Ti agiti e ti rigiri, nel tentativo di uscire fuori dalle sabbie mobili, ma il tuo corpo non fa altro che affondare ulteriormente. Sei sprofondato fino al petto quando individui una radice esposta appartenente a un cespuglio nodoso che cresce su una chiazza erbosa. Sforzandoti di ricavare un qualsiasi sostegno dal terreno sotto i tuoi piedi ti spingi in avanti, estendendo ogni muscolo nel tentativo di afferrare la radice e trascinarti fuori.
Lancia 3 dadi.
Se il totale è pari o inferiore alla tua RESISTENZA, vai al **128**. Se è superiore, vai all'**84**.

28

Mentre il sole si sposta nel cielo, tu continui a salire di quota sulle colline boscose, e le nuvole paiono farsi più vicine. Durante la scarpinata non hai individuato la minima traccia della Belva. Anzi, riesci a malapena a notare tracce di vita in questa distesa desolata. Il cinguettio degli uccelli in mezzo agli alberi delle alture sottostanti è terminato da un pezzo. Alla fine però

scorgi un podere isolato. Mentre ti stai avvicinando alla fattoria, il cui tetto di paglia è cadente e coperto di muschio e agli altri edifici annessi, anch'essi fatiscenti, un tuono riecheggia fra le colline e le nuvole avvampano. Ciò che all'inizio era sembrato un acquazzone, nel giro di qualche minuto si trasforma in un diluvio torrenziale. Vuoi rifugiarti nella fattoria in rovina (vai al **53**) o farai marcia indietro tornando a Vargenhof (vai al **483**)?

29

Quando riesci ad allontanarti dal Circo si è ormai fatta l'alba. Dopo esserti medicato le ferite che puoi aver riportato e aver consumato un pasto (se così desideri), stabilisci che è ora di andarsene da Balci. Prendendo in direzione di levante, ci sono due strade tra cui puoi scegliere. Intendi viaggiare lungo la strada maestra che conduce verso la città di Vargenhof (vai al **144**) o preferisci piuttosto seguire la pista ben tracciata che conduce a sud-est verso la foresta (vai al **508**)?

30

Respinto sempre più dagli assalti martellanti dello Shuck, finisci col trovarti in precario equilibrio sul bordo della scarpata. Il cane mostruoso scatta per attaccare nuovamente e tu d'istinto fai un passo indietro.
Il tuo tallone incontra solo l'aria e precipiti giù dalla rupe. L'ultima cosa che riesci a vedere prima che il tuo corpo venga fatto a pezzi dalle rocce frastagliate che ti attendono in fondo è il grugno sbavante del demone Shuck.
La tua avventura termina qui.

31

Sei in una caverna a forma di conca, dove il regolare gocciolio dell'acqua riecheggia nella pozza che si trova al centro. Ospitata da una cavità naturale del pavimento di roccia, forma una grossa vasca di acqua limpida, cristallina e decisamente fredda. Al buio appare come uno specchio nero, disturbato solamente dall'occasionale tuffo di una goccia d'acqua che dal soffitto precipita nella vasca sottostante. Se intendi bere da questa fonte naturale, vai al **185**. In caso contrario, che strada intendi prendere da qui?
Sceglierai:

Il tunnel accessibile attraverso un buco simile a una fossa sul pavimento della grotta? Vai al **97**.
La fenditura fortemente inclinata posta lungo la parete della caverna? Vai al **14**.
La galleria dal suolo irregolare e un accesso quasi a forma di triangolo? Vai al **142**.
Il tunnel contorto come un cavatappi? Vai al **159**.
Il passaggio scavato nel cristallo verde? Vai al **70**.

32

Ulrich si piega in avanti accanto alla vecchia, rannicchiata davanti a te in posizione fetale, posandole una mano sul collo alla ricerca di pulsazioni. Pochi istanti dopo si alza in piedi, il capo abbattuto, il mento appoggiato sul petto. Sai cosa sta per dire prima ancora che apra bocca. “Siamo arrivati tardi: è morta”. Non hai neppure bisogno di domandare chi fosse quell'anziana donna. Da quando hai visto il cottage e hai udito Ulrich mormorare la parola Nonna hai avuto l'angosciante convinzione che questa fosse la casa della venerabile Zekova, l'unica persona che avrebbe potuto esserti d'aiuto, e adesso è morta. “Non c'è altro che possiamo fare qui, amico mio” sentenzia Ulrich. “Ma possiamo vendicare l'assassinio di Nonna Zekova dando la caccia al suo carnefice!”

E così vi gettate nuovamente tra le braccia dell’oscurità, determinati a braccare il pazzo lunatico e mettere la parola fine all'incubo in cui pare essersi trasformata questa sciagurata notte. Discendete rapidamente un percorso disseminato da insidiose radici esposte fin quando sentite dei guaiti e degli ululati e all'improvviso dalle vostre spalle giunge un ringhio. Ti volti appena in tempo per notare il mostruoso Lupo Nero saltare giù dalla fitta oscurità dei rami, ma questa volta è Ulrich a essere il bersaglio. La creatura è assetata di vendetta. Odi uno scricchiolio disgustoso e Ulrich lancia uno strozzato grido di dolore, mentre il lupo gli affonda le zanne nella gola. Poi il boscaiolo giace immobile. Rimani a osservare, pietrificato in un istante di incredulo orrore, quando il lupo si rialza dal corpo riverso di Ulrich e realizzi che lo ha fatto ergendosi sulle zampe posteriori. Solo che

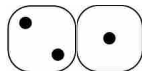
la creatura non è più un lupo. Il suo corpo è più simile a quello di un uomo, eccetto che è ancora coperto di ruvido pelo nero e il muso e le orecchie appuntite sono ancora indubbiamente quelle di un lupo. Si è tramutato in qualcosa che è più di una bestia ma meno che umano. Ritirando le labbra dai denti insanguinati, il Licantropo Nero ruggisce con la sua voce animalesca grondante minaccia e si volta verso di te. Non puoi fare altro che combattere.

LICANTROPO NERO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7

La belva non fuggirà dalla battaglia e tanto meno permetterà a te di farlo. Sarà un duello fino alla morte, comunque vada. Se riesci ad avere la meglio, vai al **229**.

33

Mentre stai dando un'occhiata alla stanza la tua vista si appanna momentaneamente per poi rimettersi a fuoco, solo che adesso ogni cosa appare avvolta da una soffusa luce arancione. Alle pareti, su dei supporti di

ferro infissi nel muro, sono comparse delle torce accese. E non è l'unica cosa a essere cambiata; non ti trovi più da solo. Con te nella cripta ci sono cinque persone. Si trovano tutte a pochi passi dal bordo della fossa, rivolte verso il pozzo. Intonano ripetutamente una litania, i cui termini esoterici non ti suggeriscono nulla, ma sono innegabilmente parole di potere. Stanno celebrando qualche tipo di invocazione, con l'eco della loro cantilena fuori tempo rispetto alle loro voci e che va a creare una inquietante risonanza che invade lo spazio chiuso. Nessuno di loro sembra averti notato. Mentre sono intenti a portare avanti il rito, li esamini uno per uno. La prima è una donna attraente dai capelli neri con un sopracciglio sollevato. Indossa un corsetto nero scollato, decisamente succinto e una lunga gonna viola. Di fianco a lei si trova una donna più giovane dai capelli color platino e dall'aspetto spiccatamente aristocratico, la sua figura esile è celata dalle pieghe del mantello di velluto. Il terzo è un monaco, la pelle bianca delle mani e del viso sono gli unici dettagli non nascosti dal saio con cappuccio. C'è una terza donna, che indossa una tunica blu notte ricamata con un motivo di lune e stelle. Al collo porta appesi numerosi amuleti, fatto che suggerisce si tratti di una iniziata delle arti magiche. Da ultimo c'è un uomo alto, dal fisico muscoloso e i capelli neri, che indossa una sgargiante camicia a sbuffo larga in vita e una giacca di velluto spiegazzata. I capelli scuri dell'uomo ricadono all'indietro sulle spalle a formare una folta criniera, con un'unica screziatura bianca che inizia dal centro della sua fronte. Ciascuno dei celebranti tiene in mano qualcosa. L'uomo dall'aspetto feroce impugna una spada lucida, con la punta appoggiata sul bordo

dell'abisso. Con un gesto repentino la scaglia nelle nere fauci della fossa. A turno ciascuno degli altri getta le reliquie della propria vita passata nel pozzo, mentre il loro canto aumenta di volume e intensità. Alle loro voci si unisce un urlo rimbombante, che proviene dalle profondità di quella voragine e un denso fumo nero comincia a levarsi dall'oscurità sottostante. Qualcosa che deve essere stato evocato da quell'abisso…

Il silenzio fa il suo ritorno, rapido come il tuono, lasciando dietro il suo passaggio solo degli echi. La luce muore, torna il buio, e la tua visione della cripta si interrompe. Vai al **214**.

34

In preda alla frustrazione, scagli un candelabro in ferro battuto contro lo Specchio di Ossidiana, sperando in questo modo di svelarne i segreti. Il vetro nero va in pezzi, frantumandosi in un migliaio di schegge affilate come rasoi, e lo stesso accade al tuo riflesso. Contemporaneamente sul tuo corpo si aprono una miriade di orrende trafitture e crolli in ginocchio. Boccheggiando in preda all'agonia, noti una porzione del tuo riflesso in una scheggia di ossidiana. L'immagine che ricambia il tuo sguardo è sempre più bestiale. A causa del tuo agire impulsivo sei caduto vittima della Maledizione dello Specchio. Lancia un dado e perdi un pari numero di punti di RESISTENZA. Se sei ancora vivo, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO.
Qui non ti rimane nulla da fare e così sei obbligato a tornare nella Stanza della Mappa e procedere da lì. Vai al **321**.

35

Ti chini sul corpo del lupo mannaro, con la lanterna in una mano e la spada pronta nell'altra. Sotto i tuoi occhi la creatura va incontro a un'ultima metamorfosi. Osservi sconcertato la bestia mentre perde la maggior parte del suo fitto pelo nero e il cadavere diventa quello di un uomo spettinato e dalla pelle pallida, privo della mano sinistra.

Senti un rumore come di un respiro pesante, ti volti e ti ritrovi faccia a faccia con quello che parrebbe essere un furibondo orso grizzly. Poi noti che è vestito con gli abiti stracciati del tuo amico boscaiolo. Ti occorre solo un momento per comprendere l'orribile verità prima che l'Orso Mannaro ti sia addosso, con i terribili artigli simili a pugnali d'acciaio pronti a smembrarti, ma approfittando di quell'attimo di esitazione la bestia ti percuote con la possente zampa (perdi 2 punti di RESISTENZA). Non hai nessuna scelta se non combattere il tuo vecchio amico.

ORSO MANNARO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 10

Se l'Orso Mannaro ti ferisce 3 o più volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se vinci la battaglia vai al **200**.

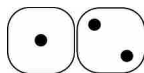
36

Il servitore della Contessa piomba su di te, ghermendoti per le spalle nella stretta dei suoi artigli. Con due possenti colpi d'ala il Pipistrello Mannaro ti solleva verso la volta della cripta. Quando ti trovi a

qualche metro dal suolo, ti lascia nuovamente andare. Ti schianti sul freddo pavimento di marmo con forza sufficiente a romperti le ossa. Perdi 4 punti di RESISTENZA e 1 punto di ABILITÀ (a meno che tu non possieda l'abilità *Accelerazione*, nel qual caso perdi solo 3 punti di RESISTENZA). Se sopravvivi alla caduta, non puoi permetterti di riposare dato che devi portare a termine la tua battaglia contro il Pipistrello Mannaro. Se vinci vai al **68**.

37

Il cottage vibra a causa di un energico schianto quando qualcosa si abbatte contro la porta sbarrata. Incredibile a dirsi i lupi stanno attaccando la costruzione, cercando di aprirsi un varco con la forza. Sei costretto a cercare di difendere la casa di Nonna Zekova dal determinato assalto di quelle creature.

Ci sono tre accessi alla casupola: la porta da cui sei entrato tu e due finestre. Ulrich, Nonna Zekova e te difenderete un'entrata ciascuno. Scegli chi proteggerà ogni singolo ingresso. I lupi che tenteranno di irrompere nella costruzione sono otto. Lancia un dado per ciascuno di essi. Su un lancio di 1 o 2 il lupo caricherà attraverso la porta; con 3 o 4 attraverso la prima finestra; con 5 o 6 attraverso la seconda. La porta può sopportare l'attacco di un lupo; Ulrich riuscirà a uccidere due lupi prima che gli animali riescano a irrompere; Nonna Zekova può sbarazzarsi di un lupo con la sua fedele padella prima che gli altri riescano a sopraffarla. Per quanto riguarda i lupi che fronteggerai tu, dovrai combatterli uno alla volta, aggiungendo 1 alla tua Forza d'Attacco perché stai

difendendo una piccola apertura.

LUPI
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5

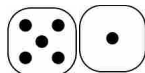
Se vinci, dovrai vedertela con qualsiasi altro lupo sia riuscito a penetrare nel cottage. Una volta sistemati tutti i lupi superstiti e, avendo respinto l'offensiva del branco, l'incartapecorita saggia si rivolge a te, inchiodandoti col suo sguardo penetrante. “Raccontami di nuovo della creatura che ti ha attaccato” ordina. Se possiedi un Anello con Sigillo, vai al **369**. In caso contrario, vai al **326**.

38

Tornando indietro, segui a ritroso le tue orme attraverso il dedalo diroccato delle rovine. Hai quasi raggiunto il punto in cui sei penetrato in quei ruderi, quando vieni sorpreso da un frenetico ticchettio che arriva da tutt'attorno. Neri scarabei iridescenti si riversano in massa sul terreno ai tuoi piedi, mentre tra i mattoni di entrambe le pareti brulicano centopiedi longilinei. Delle falene pallide, quasi brillanti, fluttuano verso il basso emergendo dal buio. La sensazione opprimente di una qualche forza maligna che pervade il luogo si intensifica ulteriormente e come in risposta, davanti ai tuoi occhi, scarafaggi, centopiedi, falene, vermi e ragni emergono dalle ombre, sfrecciando, trascinandosi, contorcendosi e montando gli uni sugli altri fino a formare una massa rigonfia. In pochi secondi l'agglomerato di invertebrati si trasforma in un mucchio pulsante composto di organismi necrofagi. Raddrizzandosi bruscamente,

quel conglomerato di minuscoli esseri viventi assume una forma semi-umana. Col suo corpo barcollante tenuto assieme dalla volontà della diabolica presenza che dimora tra queste rovine, l'Ospite Parassita cerca di afferrarti con delle mani da cui cadono tremule larve bianchicce e, da quella parte nell'anatomia della creatura che supponi essere una faccia, si apre una bocca disgustosa da cui però non esce nessun suono. L'unica cosa che ti riesce di sentire è l'interminabile strisciante, ticchettante cicaleccio prodotto da quegli invertebrati brulicanti. Devi combattere la bizzarra manifestazione del male che infesta queste rovine.

OSPITE PARASSITA
ABILITÀ 6 RESISTENZA (vedi sotto)

Per determinare la RESISTENZA dell'Ospite Parassita, lancia un dado e aggiungi 5, se ottieni un 6 aggiungi anche 1 al suo punteggio di ABILITÀ. Se vinci la battaglia, l'intelletto maligno che tiene insieme l'Ospite Parassita non riesce più a mantenere una forma fisica ed esplode come una pustola infetta; ragni, scarafaggi, vermi e altre creature striscianti ti piovono addosso. Ma al di là di un breve brivido di repulsione, non soffri di nessun effetto avverso. Vai al **143**.

39

Con uno strattone strappi via la grata dall'imbocco del canale, tiri un respiro profondo e cominci a strisciare nel tunnel puzzolente. Non hai percorso molta strada quando ti accorgi che l'angolo della conduttura si inclina fortemente verso il basso e senza nessun preavviso, ti ritrovi a scivolare sulla viscida melma che ricopre la tubatura. Incapace di controllare la tua discesa, precipiti a testa in avanti lungo il tunnel, verso la fetida oscurità che ti attende oltre. Vai al **194**.

40

"Abbiamo un po' di tempo prima del tramonto" annuncia Konrad, "quindi riposati un po' qui e goditi il pasto."
Il borgomastro ti fa compagnia mentre trangugi la tua scodella di stufato fumante.
Ci sono diverse cose tra quelle che ti ha raccontato che hanno attirato la tua attenzione, oltre naturalmente a quelle che già potevano ronzarti per la testa da prima.
Non appena termini la tua cena cogli l'opportunità di interrogare Konrad in merito ai problemi che affliggono Strigoiva. Intendi fargli domande su:

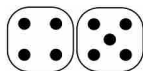
Il Bandito Senza Testa? Vai al **179**.
Lo Shuck? Vai al **157**.
Gli insediamenti vicini a Strigoiva? Vai al **132**.
L'Ululante? Vai al **109**.

In alternativa, se hai registrato la parola in codice *Avokez* sul tuo *Foglio d' Avventura* puoi scegliere di sottoporre a Konrad un argomento del tutto differente andando al **61**.

41

Attraversata l'entrata ondeggiante del tendone, ti ritrovi faccia a faccia con un mangiatore di fuoco, con un tatuaggio raffigurante un sinuoso drago rosso sul torace. L'uomo ingoia una torcia accesa, la ritira e poi esala una fiammata in aria, suscitando grida di meraviglia da parte degli altri spettatori del Circo. “Benvenuti al Serraglio delle Stranezze di Gambastorta!” annuncia. E di che stranezze si tratta! Man mano che ti aggiri per l'arena noti una pecora a due teste, un paio di gemelli siamesi che fanno i giocolieri e una mezza gigantessa. E infine ti imbatti nel mutante più deforme di tutti. All'interno di una grossa gabbia all'estremità del tendone, si trova una delle creature più repellenti e spaventose su cui tu abbia mai posato gli occhi: dalla vita in su sembra umanoide, ma al di sotto è un autentico serpente, per di più smisurato. “Serpensa la Donna Serpente” riporta a sgargianti lettere rosse un cartello affisso sopra la gabbia. In reazione al tuo avvicinarti, Serpensa sibila e scatta con la testa in direzione delle sbarre, con la coda a sonagli che emette un suono minaccioso. Ti convinci che ci sia qualcosa di soprannaturale dietro una donna-serpente e, per estensione, che ci sia qualcosa di sinistro dietro un circo che ne esibisca una. (Assicurati di trascrivere la parola in codice *Onarts* sul tuo *Foglio d'Avventura).* Ritieni di aver visto abbastanza. È ora di abbandonare il Serraglio delle Stranezze. Vai al **167**.

42

Ti avvicini con prudenza alla lama che fende l'aria, valutando con attenzione il momento.
Metti alla prova la tua Abilità.

Se hai successo, vai al **208**. Altrimenti, vai al **447**.

43

Girandoti sui tacchi fuggi dal capobranco proprio mentre lui si avventa su di te, con le zanne snudate. Ma i tuoi riflessi riusciranno a essere più rapidi di quelli del letale predatore? *Metti alla prova la tua Abilità.* Se ce la fai, vai al **191**. In caso contrario, vai al **254**.

44

Segui il corridoio fino a quando termina di fronte a un'arcata aperta sul muro a destra. Attraversandola, ti ritrovi in un chiostro. Davanti a te incombe la facciata dell'Abbazia, maestosa e opprimente allo stesso tempo. Alla tua destra, un altro arco riconduce all'ingresso principale del complesso, mentre sulla parete sinistra del chiostro c'è una porta di quercia chiusa. Intendi penetrare nel cuore della chiesa dell'Abbazia (vai al **156**), controllare la porta sul lato sinistro (vai al **356**), o voltarti e fuggire da questa Abbazia maledetta (vai al **98**)?

45

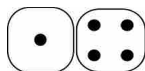
Cala la notte e con essa ecco emergere dalla bocca della caverna un'orda di enormi ragni, pronti a cacciare in nome della loro regina. Gli smisurati

aracnidi ti si riversano immediatamente addosso. Ce ne sono troppi per avere la benché minima possibilità di difenderti e soccombi rapidamente a una miriade di morsi velenosi. La tua avventura termina qui.

46

Continui ad attraversare la foresta senza che il tuo cammino venga disturbato da uomo o bestia, i faggi e gli olmi sono innaturalmente silenziosi. Il sole cala progressivamente fino a che il giorno non si riduce a una effimera linea viola-arancione all'orizzonte, a malapena percepibile nel fitto dei tronchi ritorti e intrecciati. Con il tramonto imminente e il sorgere della luna ancora distante, arrivi a un crocevia sul sentiero del bosco. Inaspettatamente, considerato il luogo isolato, c'è un cartello con quattro nomi segnati sui quattro pannelli che indirizzano rispettivamente a nord-ovest, sud-ovest, nord-est e sud-est; Balci, Strigoiva, Vargenhof e Maun. Essendo arrivato da ovest e sicuro che il tuo percorso ti guidi verso est, ignori le indicazioni che ti riporterebbero indietro verso la foresta da cui sei giunto, limitando la scelta a due possibili direzioni. Ti è capitato di ascoltare fin troppi racconti su quel che può capitare durante le ore delle streghe per trascorrere una notte all'aperto sotto un quadrivio. Di conseguenza ti dirigerai verso nord-est in direzione di Vargenhof, indicato in lettere gotiche sul cartello più grande (vai al **490**), o seguirai la via per Maun a sud-est (vai al **438**)?

47

“Conte Varcolac, non mi sono aperto la strada a forza per tutte queste leghe al fine di unirmi a voi, sotto lo

stendardo della turpe maledizione che stringe questa terra nella sua morsa crudele!" dichiari. "Sono giunto qui per porre fine alla vostra esistenza, per liberare Lupravia e me stesso dalla Maledizione del Lupo Mannaro."

"Parole audaci" ribatte Varcolac. "Ma io ho dedicato moltissimo tempo ad apprendere come sfruttare il mio dono al meglio delle sue possibilità, mentre tu devi ancora abbracciarne pienamente il potere. Come puoi sperare di battere me, il Conte Varcolac, Principe di Lupravia, il Signore della casata di Wulfen?" Detto questo il Conte schiocca le dita e i grossi lupi si avvicinano lentamente verso di te, desiderosi di uccidere. Se hai l'abilità speciale *Richiamo Selvatico,* vai al **247**. Altrimenti dovrai affrontare contemporaneamente le due creature prima di poterti confrontare con Varcolac.

Primo LUPO SANGUINARIO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8
Secondo LUPO SANGUINARIO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 9

Se riesci ad abbattere le guardie del corpo lupine di Varcolac, vai al **513**.

48

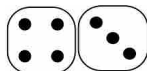
Confidando nel tuo istinto, Katya dirige i cavalli lungo la nuova pista. Ti aggrappi al tetto della carrozza, che sobbalza ogni volta incappa in una radice esposta o in una buca profonda, deciso a non cadere giù. Il tuo piano sembra funzionare. Il suono del branco lanciato

all'inseguimento sembra farsi più distante man mano che la diligenza si fa largo nella foresta buia su questa strada poco frequentata. Più avanti, il sentiero tortuoso e irregolare finisce col riavvicinarsi alla strada principale che attraversa la foresta e finalmente si ricongiunge a essa.
Con una discreta soddisfazione cominci a pensare di aver definitivamente seminato il branco che vi sta dando la caccia. Vai al **239**.

49

Non appena esplodi il colpo, a causa della tensione dovuta al momento drammatico, ti sembra che il tempo scorra al rallentatore e la Belva Mannara appare congelata a mezz'aria.
Poi il tuo proiettile raggiunge il bersaglio e tutto torna alla normalità. Emettendo un ruggito di dolore e rabbia, la Belva Mannara precipita sul tetto della carrozza con gli artigli che sbriciolano il legno a pochi centimetri da te. Vai al **480**.

50

Un'empia praticante di Magia Nera giace morta ai tuoi piedi: hai fatto bene a non fidarti di questa servitrice

delle Potenze Oscure, chissà quali stregonerie avrebbe potuto impiegare su di te se gliene avessi dato la possibilità (recupera 1 punto di FORTUNA).
C'è ben poco di proprietà della megera che potresti essere disposto a usare, ma due oggetti catturano la tua attenzione: il suo libro e la pozione che continua a bollire sul focolare.
L'intruglio ribollente non sembra più mandare quell'odore nauseabondo. Pensi di:

Dare un'occhiata al libro della strega? Vai al **514**.
Assaggiare il preparato a cui stava lavorando? Vai al **119**.
Abbandonare la cucina e prendere l'altro passaggio che parte dalla sala d'ingresso? Vai al **340**.
Andartene e salire le scale fino alle doppie porte? Vai al **146**.

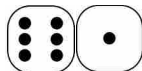
51

Il Richiamo Selvatico – Sei in grado di lanciare un ululato simile a quello di un lupo, qualcosa che chi ti affronterà troverà snervante.
Quando impieghi questa abilità in battaglia puoi ridurre di 1 la Forza d'Attacco del tuo avversario.
A ogni modo le creature magiche, artificiali e i Non Morti non ne verranno influenzati. Annota questa nuova abilità speciale sul *Foglio d' Avventura* e torna al paragrafo col numero che ti era stato detto di segnare.

52

Malgrado i poteri ammaliatori della donna stiano cominciando a fare effetto, una parte del tuo

subconscio continua a urlarti con insistenza di interrompere il contatto visivo; la Signora di Maun sta cercando di mesmerizzarti attraverso il suo sguardo ipnotico. Facendo appello alla tua forza di volontà, ti obblighi a distogliere lo sguardo, sottraendoti all'incantesimo della Contessa. Lei sbuffa di frustrazione, come un gatto selvatico, e si ritrae da te di un passo. “Molto bene” sibila a denti stretti “Scopriamo che razza di creatura sei davvero.” Rivolge uno sguardo tagliente al suo servitore. “Annienta l'intruso. Metti quell'animale al suo posto.” comanda con malizia.

Il valletto della Contessa si interpone tra te e la sua padrona. Apre la bocca dando il via a un grido acuto e penetrante. Paralizzato dalla sorpresa rimani a guardare il volto magro dell'uomo mentre lo vedi andare incontro a una metamorfosi orrenda e terrificante. Gli arti si piegano e si torcono, le braccia si accorciano avvicinandosi al tronco mentre le falangi si allungano sempre di più e una membrana di cuoio si tende tra le dita. Le orecchie dell'uomo diventano appuntite e accentuate, il naso si schiaccia modellandosi in un grugno ripugnante. Il corpo, ora completamente ricoperto di ruvida pelliccia, si libera dei vestiti a brandelli. Non più un essere umano, ma un abominevole pipistrello con un’apertura alare di circa tre metri e mezzo, lo sgherro della Contessa Isolde ti si scaglia contro nel tentativo di ghermirti con i piedi muniti di artigli.
Il Pipistrello Mannaro volteggia nell'aria sopra di te, percuotendoti a ogni battito d'ala, mentre tu ribatti servendoti della tua arma.

PIPISTRELLO MANNARO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Se il Pipistrello Mannaro vince due Scontri consecutivi, vai subito al **36**. Inoltre, se il Pipistrello Mannaro ti ferisce più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO dato che la condizione licantropica della creatura accelera la diffusione del morbo nel tuo organismo, aggravando la tua. Se riesci a uccidere il lacchè mutaforma, vai al **68**.

53

C'è qualcosa di allarmante nella fattoria. Il grano è stato abbandonato a imputridire nei campi e vedi segni di incuria dappertutto. Malgrado ti trovi sotto la pioggia battente, pensi sia più importante muoversi con cautela; ti avvicinerai alla fattoria direttamente lungo il viottolo limaccioso che porta al cortile (vai al **460**), o passando per il pascolo fangoso alla destra del sentiero (vai al **392**)? Naturalmente puoi anche scegliere di lasciar perdere e abbandonare questo posto (vai al **483**).

54

Il banco di Plumbus Gelt è un'autentica esposizione di pozioni dalle fiasche colorate e tutte le altre attrezzature che ci si aspetta da un tipico alchimista. C'è un crogiolo sospeso sopra un piccolo braciere fumante, mortaio e pestello e svariati lingotti metallici ancora da lavorare. Ti metti a chiacchierare con l'eccentrico alchimista – abiti rattoppati, capelli arruffati e sopracciglia strinate – che è ben lieto di enumerare le proprietà e i prezzi dei suoi ritrovati.

Puoi acquistare fino a un esemplare di ciascuno degli oggetti elencati sotto, a condizione che tu disponga di sufficiente denaro (e ogni altro materiale speciale richiesto).

Pozione Guaritrice Costo: 4 Pezzi d'Oro

Bere questa pozione riporterà il tuo valore di RESISTENZA al *livello iniziale* e abbasserà il tuo punteggio di CAMBIAMENTO di 1.

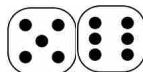
Elisir di Maestria Costo: 6 Pezzi d'Oro

Questa pozione riporterà il tuo punteggio di ABILITÀ al valore *iniziale* e inoltre aumenterà di 1 punto la tua Forza d'Attacco per il primo combattimento che disputerai dopo aver consumato l'elisir.

Alla Perfezione Costo: 5 Pezzi d'Oro

Quando bevuta, questa pozione riporterà il tuo punteggio di FORTUNA al livello iniziale. La prima volta che dovrai *Tentare la Fortuna* dopo aver bevuto questa pozione non avrai bisogno di tirare i dadi e sarai automaticamente Fortunato, inoltre non dovrai ridurre la tua FORTUNA di 1 punto.

Proiettili di Piombo Costo: 4 Pezzi d'Oro

Puoi acquistare 6 proiettili di piombo da usare con una pistola a pietra focaia per un prezzo ragionevole. Se possiedi già una simile pistola saprai come usarla.

Proiettili d'Argento Costo: 6 Pezzi d'Oro

Se disponi di un oggetto d'argento (come un Pugnale d'Argento, una Croce d'Argento o un Candelabro d'Argento) l'alchimista potrà fonderlo e ricavarne sei proiettili. Plumbus potrà fondere su tua richiesta un massimo di due oggetti di argento. Trattandosi di un processo piuttosto laborioso non avrà tempo per fabbricare più di dodici proiettili in tutto.

Lucchetto di Ferro Costo: 5 Pezzi d'Oro

Come il nome lascia intuire, si tratta di un grosso lucchetto in ferro, corredato del suo set di chiavi.

Chiave di Ottone Costo: 4 Pezzi d'Oro

Plumbus dichiara di non ricordare come sia entrato in possesso di questa chiave, né di ricordare cosa apra, ma un oggetto così pregevole, finemente inciso e adornato da una filigrana d'argento deve avere già di per sé un cospicuo valore.

Quando avrai terminato di fare compere, puoi cercare per il mercato elementi di equipaggiamento più convenzionali (vai al **170**), avvicinarti al capannello di cacciatori fuori dalla sala consiliare (vai al **201**) o abbandonare la città senza ulteriore indugio (vai al **507**).

55

Le ombre contorte degli alberi rachitici della brughiera sono a malapena distinguibili attraverso la nebbia, che

ti nega ogni possibilità di individuare un qualsiasi punto di riferimento, perfino gli squallidi promontori rocciosi o le scure pozze di sabbie mobili tanto frequenti tra le torbiere della zona. I bubbolii stranamente attutiti e il riecheggiare di soffocate strida d'uccelli non fanno che accrescere l'angosciante atmosfera della brughiera. In queste condizioni non ci sarebbe differenza tra cercare di tornare indietro o andare avanti alla cieca. Quindi decidi di proseguire e dopo un'altra ora ti rendi conto di esserti irrimediabilmente perduto. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **272**. Altrimenti, vai al **27**.

56

La Torre di Maun, la minacciosa roccaforte del dominio della Contessa Isolde, sorge arroccata sulla scarpata bruciata dal gelo che sovrasta il villaggio, il quale appare quasi intimidito dalla sua ombra onnipresente. Quando riesci a raggiungere la rocca il sole è già tramontato e rimani sorpreso nel constatare che la cancellata d'ingresso sia incustodita. C'è qualcosa che ti fa sentire a disagio, hai la pelle d'oca e i peli che ti si stanno rizzando sul collo. Percorri indisturbato il ponte sospeso sopra un precipizio che fende la rupe, e fai il tuo ingresso nel cortile protetto dalle alte mura e dominato dalla torre. I bruschi latrati che ti accolgono ti fanno sobbalzare, ma non sono del tutto inattesi. Due grossi mastini, dall'aspetto feroce e affamato, saltano fuori dal riparo delle ombre, fermandosi a pochi passi da te. Gli animali indossano pesanti collari spinati, e il loro pelo è impiastricciato di sangue rappreso. Ti fissano con gli occhi iniettati di sangue e le labbra ritratte in maniera minacciosa,

mettendo in mostra gli smisurati canini. C'è qualcosa di soprannaturale e immondo in queste creature: un istante dopo partono all'attacco (affrontale contemporaneamente). Se hai l'abilità speciale *Richiamo Selvatico* e intendi servirtene ora, vai al **71**. In caso contrario dovrai controbattere le zanne e gli artigli degli spaventosi segugi con l'affilato taglio della tua spada.

Primo SEGUGIO ZANNUTO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6
Secondo SEGUGIO ZANNUTO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 7

Se vinci lo scontro con i cani assetati di sangue, sei libero di avvicinarti all'ingresso della torre (andando al **102**). Comunque, prima che tu possa farlo, se il combattimento è durato più di sei Scontri, aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME. Inoltre, casomai avessi subito più di tre ferite, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO.

57

"Ed è stato allora che i lupi mi hanno aggredito" spieghi nel giungere al termine del tuo racconto. "Il loro capobranco era una mostruosa belva nera, una come mai mi è capitato di vederne e che non voglio rivedere in futuro, non dopo che mi ha morso qui." Aggiungi indicando la spalla. Senza neanche chiederti il permesso, l'uomo ti apre rudemente la tunica per vedere il morso con i suoi occhi. Emette un singulto inorridito e arretra. Guardando la zona ferita, tu stesso non riesci a trattenere un incredulo verso di disgusto

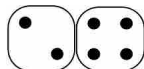
nel notare come la pelle intorno al punto in cui sei stato morso sia coperta di fitti peli neri (aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO).

“Vattene da qui!” Ordina l'abitante del paese, la voce severa incrinata dal panico crescente. “Vattene subito via da Strigoiva e non farti rivedere mai più!”

Farai come dice l'uomo? (vai al **202**) O tenterai di spiegare che, viste le circostanze, non sei altro che una vittima, cercando di convincerlo che non intendi arrecare danno né a lui né ai suoi concittadini (vai al **246**)?

58

Tiri la corda e il rintocco di una campana risuona da qualche parte all'interno del complesso. Passano alcuni minuti, ma non accade nulla, quindi ci riprovi. Questa volta dall'altro lato della porta giunge uno scalpiccio di sandali su pietra, seguito dallo sferragliare dei chiavistelli che vengono fatti scorrere e infine lo scricchiolio dei cardini quando l'uscio viene disserrato. Davanti a te compare un monaco in tunica nera, con la faccia completamente celata dalle pieghe del cappuccio.
“Ben trovato, viandante” ti saluta il monaco. “Cosa ti porta all'Abbazia dei Monaci Neri in una notte come questa?” Come intendi rispondere?

Dirai al monaco di essere un viandante solitario in cerca di un riparo per la notte? Vai al **129**.
Confesserai di essere in viaggio alla ricerca di un rimedio per la licantropia che hai contratto? Vai al **75**.

59

“Da questa parte” ti indica il mendicante mentre lo segui nel vicolo. Sguscia agilmente tra gli spazi angusti tra gli edifici assiepati. Alla fine del vicolo scrolla via un malconcio pezzo di tela di sacco mettendo a nudo una grata. La rimuove e si cala nel buio sottostante. “Seguimi” ti chiama da sotto. Il ringhio innaturale si sta avvicinando all'estremità del vicolo, quindi scendi giù per il buco dietro al vecchio, rimettendo a posto il tombino sopra di te.

“Da questa parte” ripete l'accattone, aggirandosi a passo svelto lungo le fetide gallerie fognarie in cui ora ti trovi. Non avendo altre opzioni che seguirlo, mentre viaggi per le fogne piegato in avanti, domandi: “Ma dove stiamo andando? Quanto dobbiamo andare avanti ancora?”

“Così dovrebbe essere sufficiente” sghignazza l'uomo voltandosi verso di te. In quel momento noti che il suo corpo sta cambiando forma. La faccia si allunga diventando un muso pronunciato, le orecchie si appuntiscono, mentre dita e unghie si trasformano in zampe e artigli e una coda priva di peli fuoriesce dalla fine della sua schiena. Il tuo sedicente salvatore mirava semplicemente ad averti tutto per sé. Con un grido acuto, quasi uno squittio furibondo, il Ratto Mannaro ti aggredisce.

RATTO MANNARO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 6

Se il Ratto Mannaro ti ferisce più di due volte aggiungi

1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se lo sconfiggi, riesci a scorgere il cielo ingrigito attraverso un'altra grata sopra di te. Arrampicandoti su dei pioli arrugginiti fino a raggiungerla, la spingi e cerchi di capire dove tu sia sbucato. Vai al **390**.

60

A dispetto di tutte le fatiche del giorno prima, costringi il tuo corpo a correre. I muscoli delle gambe bruciano in segno di protesta mentre sfrecci lungo la strada, ma la fatica viene lavata via da un'esplosione di velocità alimentata dall'adrenalina. Però per quanto ti sforzi, riesci ancora a sentire il tonfo degli zoccoli dietro di te che si avvicinano sempre di più e il febbrile ansimare del cavallo accompagnato dalla risata maniacale del suo cavaliere.

Poi lo spettrale destriero ti si porta accanto e il cavaliere sferra un calcio col piede calzato da un pesante stivale, colpendoti sonoramente in mezzo della schiena. Cadi sulla strada compatta e ti tagli la gamba su una scheggia di selce sporgente (perdi 2 punti di RESISTENZA). Il cavaliere spettrale continua a galoppare davanti a te lungo la strada e poi scompare, come nebbia sotto la brezza notturna, con l'eco della sua risata disturbata che si attarda per un istante dopo che l'apparizione è ormai svanita. Rimettendoti in sesto, ti trascini zoppicando per gli ultimi cento metri fino alla locanda. Vai al **6**.

61

Tenendo conto dell'inquietante storia che ti ha raccontato Nonna Zekova, intendi chiedere al borgomastro se sa qualcosa riguardo:

Il casato di Wulfen e il Principe Folle Garoul? Vai al **283**.
Il villaggio di Wulfenstein? Vai al **318**.
Lupi Mannari che imperversano per il paese? Vai al **339**.

62

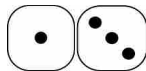
Finalmente smascherato per la Belva Mannara che è in realtà, il Borgomastro Straub va incontro a una raccapricciante trasformazione. Gli abiti vengono distrutti durante la metamorfosi, quando il suo corpo proteiforme si gonfia oltre qualsiasi aspettativa. Il Borgomastro doveva aver nascosto degli abiti nei paraggi, così che quando tu e Katya lo avete inseguito fino a tornare a Vargenhof, ha avuto il tempo di rivestirsi per non suscitare ulteriori sospetti. Ma ora, col suo criminoso segreto portato alla luce, la Belva Mannara di Vargenhof non ha più nulla da perdere e tutto da guadagnare, ammesso di riuscire a fuggire. Senza curarsi di te nella sua fuga verso la libertà, il mostro spazza via i suoi concittadini. Aprendosi a forza la strada tra gli spettatori increduli e urlanti, la Belva Mannara si getta fuori dalla sala riunioni con te alle calcagna. Correndo a quattro zampe, la torreggiante Belva ti semina con facilità. Fugge nella notte lungo la strada che porta ai Monti Orsov. Senti il rumore di zoccoli ferrati e ruote rivestite sui ciottoli, un tintinnio di redini, un distinto nitrito di cavalli ed ecco Katya accanto a te intenta a condurre a mano due cavalli che trainano una diligenza che ha sequestrato. “Spicciati, sali a bordo!” Ti incita. Tu invece rimani a fissarla con sbigottita ammirazione. “È l'unico modo che abbiamo per riacciuffare quel mostro e trascinare il

Borgomastro Straub di fronte alla giustizia!”

“Hi-yah!” grida Katya schioccando le redini e la carrozza sfreccia al di là dei cancelli cittadini. La luna si sta levando oltre le montagne, bianca come il ghiaccio. Katya sferza i cavalli spingendoli a proseguire lungo la strada che porta da Vargenhof verso l'ultimo luogo abitato di tutta Lupravia, Wulfestein. Gli alti pini scuri abbondano su entrambi i lati della strada e vieni colto da un dubbio. Tu e la Cacciatrice di Mannari avete braccato la Belva Mannara fin dalla partenza da Vargenhof, ma adesso che vi trovate nella foresta, hai come la sensazione che i ruoli si siano capovolti, sospetto confermato dalla miriade di occhi rossi apparsi tra gli alberi alla tua sinistra. I lupi sono nuovamente in movimento: i cacciatori sono diventati le prede. Dietro il branco riesci a scorgere la sagoma della Belva Mannara che galoppa assieme ai lupi, guidandoli verso il bersaglio: la diligenza!

Sulla strada compare una biforcazione, che devia bruscamente verso destra. Vuoi convincere Katya a prendere la diramazione (vai al **48**) o lascerai che segua la direzione attuale lungo la strada principale (vai al **166**) ?

63

La Galleria degli Specchi non è particolarmente impressionante: tanto per cominciare non è nemmeno molto grande e vederti di volta in volta trasformato in versioni più alte e striminzite o basse e tarchiate di te stesso, cessa ben presto di essere divertente. Anzi, più

a lungo fissi l'immagine di quegli specchi deformanti e più finisci col sentirti a disagio, fino a che non cominci a temere paranoicamente che la gente possa vederti per quel che realmente sei. Inoltre questi spazi claustrofobici stanno cominciando a darti sui nervi. Lancia due dadi. Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **92**. Se è superiore, vai al **78**.

64

La voce priva di parole comunica servendosi di un linguaggio che qualcosa nel tuo profondo è in grado di comprendere e l'entità che si sta svegliando al tuo interno risponde al suo richiamo. Come in un sogno, ti avvicini al bordo dello stagno cinto dal canneto e, senza un istante di esitazione, ti tuffi di testa nelle sue profondità soffocate dalle alghe. Le acque dello stagno sono scure, ma riesci ancora a vedere davanti a te grazie a una lugubre luminescenza smeraldina che pervade il bacino.
C'è una qualche magia all'opera qui sotto, una magia primeva, che racconta dei luoghi selvaggi e incontaminati di questo mondo. Fronde di piante acquatiche ti si parano davanti, ma le scosti e prosegui nuotando sempre più in profondità, verso la fonte di quel canto triste, che ancora riesci a sentire pur trovandoti molto al di sotto della superficie. E poi, lì tra fronde mosse dalla corrente, ecco che finalmente riesci a vederle: tre fanciulle stupende, pallide come pesci, dai lunghi capelli verdi che ondeggiano loro intorno, simili alle alghe dello stagno e che celano le loro nudità. Il lamento delle Figlie degli Annegati ti colma di una compassione che strazia il cuore e alla

quale è difficile resistere. *Metti alla prova la tua Abilità* aggiungendo 2 al totale ottenuto. Se hai successo vai al **388**, ma se fallisci, vai al **213**.

65

Furibondo e con l'arma alla mano, ti scagli contro l'irascibile vecchia strega che tra un grido e l'altro cerca di colpirti con la sua bacchetta crepitante.

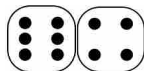
MEGERA
ABILITÀ 6 RESISTENZA 6

Se la strega riesce a ferirti vincendo uno Scontro, lancia un dado e consulta la tabella seguente per verificare che danno infligge.

Risultato del Dado Danno
1-2 Perdi 2 punti di RESISTENZA
3-4 Perdi 3 punti di RESISTENZA
5 Perdi 2 punti di RESISTENZA e 1 punto di ABILITÀ
6 Perdi 2 punti di RESISTENZA, 1 punto di FORTUNA e aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO

Se riesci a portare la RESISTENZA della strega a 2 punti o meno, vai al **359**.

66

Confortato dal familiare peso della tua arma nella mano, trai alcuni lunghi, profondi respiri per calmarti e ti prepari a resistere all'assalto della belva. Con un ringhio, la creatura ti è addosso.

LUPO NERO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 9

Dopo due ulteriori Scontri, o se riesci a ridurre la RESISTENZA del Lupo Nero a 7 o meno, a seconda di cosa accada prima, vai subito al **271**.

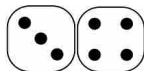
67

Getti il pugnale in fondo alla stanza, dove sferraglia nel fermarsi ai piedi del mostro. “Il mio adorato tesoro”, tuba. “Mia argentea delizia, mio tagliente sfavillio.” Mentre la creatura aracnoide è concentrata sul pugnale hai il tempo di agire approfittando della sua distrazione.
Intendi:

Appiccare fuoco alle sue ragnatele (sei disponi di una lanterna in condizioni funzionanti)? Vai al **125**.
Voltarti e dartela a gambe? Vai al **498**.
Lanciarti alla carica contro il mostruoso ragno con l'arma in pugno? Vai al **252**.

68

Alla morte del suo servitore mutaforma, con un grido degno di una banshee, la contessa si scaglia contro di te, zanne e artigli bene in evidenza. L'ingannevole maschera di seducente bellezza è venuta meno, rivelando la Signora di Maun nella sua reale forma non morta dalle sembianze di pipistrello. Devi assolutamente difenderti. Se possiedi una Croce d'Argento e vuoi usarla, oppure un paio di Candelieri d'Argento con i quali improvvisarne una, vai al **17**. Altrimenti vai al **141**.

FEE
2
GOLD

69

Cammini per la maggior parte della mattinata e la tua andatura sostenuta ti conduce ben presto al villaggio di Balci. L'architettura degli edifici ti ricorda il caratteristico stile di Strigoiva: aspri tetti a spiovente e fastigi. Ciò che distingue Balci è l'assembramento di tende multicolori accampato al suo esterno. Il Circo è in città. Il suono della musica delle fisarmoniche cattura il tuo orecchio assieme agli “ooh” e gli “aah” del pubblico affascinato. Ci sono diversi abitanti che entrano ed escono dall'ingresso. Un cartello vicino all'entrata indica che il biglietto d'ingresso costa 2 Pezzi d'Oro e accanto a esso c'è un grottesco omiciattolo, praticamente un nanerottolo. È alto a malapena un metro, ha un ghigno stampato in faccia e gli arti mingherlini, ed è vestito con gli abiti più vivaci e sgargianti che tu abbia mai visto, corredati da un cilindro nero.
Se hai la parola in codice *Alleros,* vai al **4**.
Altrimenti una visita al Circo potrebbe essere esattamente ciò di cui hai bisogno per ritagliarti un'ora di svago dalla tua onerosa missione. Vuoi pagare i 2 Pezzi d'Oro ed entrare nel Circo (vai al **134**) o preferisci lasciar perdere e fare il tuo ingresso nel villaggio di Balci (vai al **26**)?

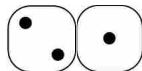
70

Il tunnel al di là dell'ingresso della caverna si snoda, serpeggiando tra le viscere del picco. La luce diurna che filtra dall'esterno arriva abbastanza in profondità da permetterti di accedere a una larga galleria dalla bassa volta. Escludendo il passaggio da cui sei arrivato, ci sono altri quattro tunnel che conducono in

altre zone del sistema di caverne. Le pareti di ciascuno sono venate da differenti striature di cristalli di quarzo. (Fintanto che ti troverai all'interno del Picco Infranto, segna accuratamente il numero di ogni nuova caverna in cui entrerai. Se dovessi trovarti a passare nuovamente per una zona che avevi già vistato, tranne dove diversamente specificato, potrai evitare gli incontri descritti nel paragrafo e scegliere direttamente fra le opzioni per uscire riportate alla fine). E ora da che parte vuoi andare?

Il tunnel di quarzo bianco? Vai al **9**.
Il passaggio di cristallo blu? Vai al **415**.
Il sentiero di cristallo verde? Vai al **31**.
Lo stretto tunnel di cristallo giallo? Vai al **159**.
Il tunnel più ampio che riconduce all'esterno e alla luce del giorno? Val **331**.

71

Un ululato prorompe dal tuo petto e rimbomba per le mura del cortile. In risposta al suono, i Segugi Zannuti interrompono l'attacco e corrono uggiolando verso le loro tane all'interno delle mura. Se hai la parola in codice Nethcir scritta sul tuo *Foglio d' Avventura,* vai all'**89**. In caso contrario riesci ad avvicinarti alla torre indisturbato (vai al **102**).

72

Tavolo e sedia sbattono sul pavimento, ormai ridotti a legna da ardere. Rimani immobile, col cuore che batte all'impazzata. Qualcuno deve aver sentito il trambusto e rimani fermo dove ti trovi, in attesa del momento in cui il locandiere farà il suo ingresso. Ma non arriva nessuno.
Ora che l'attività del poltergeist sembrerebbe essere cessata, tenti di rimetterti a dormire. Invece rimani sveglio, incapace di prendere sonno per colpa dell'adrenalina che ancora ti scorre in circolo e odi il suono di una porta che si apre, poi lo scricchiolio delle assi del corridoio che qualcuno percorre per raggiungere le scale. Ma chi mai può aggirarsi per la locanda nel cuore della notte? Asseconderai la tua curiosità e investigherai ulteriormente (vai al **429**), o rimarrai dove ti trovi fino a domattina (vai al **13**)?

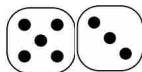
73

Il Cadavere crolla sul pavimento, nuovamente immobile; il Dottor Kafka si alza e si mette seduto, massaggiandosi la testa.
“Lei sa che stiamo arrivando!” sibila Van Richten, con la solita espressione tetra. “La situazione è anche peggio di quanto avessi immaginato.”
Mentre voi sarete impegnati a braccare la Vampira, lei avrà modo di prepararsi al vostro arrivo; tieni conto di quanto preavviso disponga grazie al valore di ALLARME.
Segna sul tuo *Foglio d’ Avventura* che il tuo attuale valore di ALLARME è pari a 1.
In ogni combattimento che affronterai d'ora innanzi, tranne dove segnalato altrimenti, Van Richten si batterà

al tuo fianco. Quando incontrerete due avversari, avrai bisogno di sconfiggerne solo uno per vincere la battaglia, mentre il Cacciatore di Vampiri, che è un esperto spadaccino, si prenderà cura dell'altro.
I suoi attributi sono: ABILITÀ 10 e RESISTENZA 9.
Se dovessi trovarti contro un singolo nemico disporrai di due attacchi, ed entrambi potranno danneggiarlo. Comportati come in un combattimento contro più avversari e determina chi fra voi due sarà il bersaglio in ciascuno scontro: verrai preso di mira con un risultato di dado da 1-3, mentre con un valore da 4-6 sarà Van Richten a fronteggiare l'assalto. Ricordati di tenere conto del punteggio di RESISTENZA di Van Richten.
Se dovesse morire in battaglia dovrai proseguire da solo e cancellare la parola in codice *Netchir* dal tuo *Foglio d'Avventura.*

"È ora di muoversi" esclama Van Richten, impaziente di andarsene. Entrambi vi mettete in cammino verso la dimora della Contessa Isolde, la minacciosa Torre di Maun. Vai al **56**.

74

Scendendo i gradini, giungi nei tunnel umidi e caliginosi delle segrete del castello.
Mentre ne stai esplorando le stanze e i corridoi senti un lugubre ululato, simile ad altri che hai già udito nel regno dei Signori di Lupravia.
Ti prepari a difenderti, mentre qualcosa che ricorda un lupo in decomposizione emerge dalle tenebre. Ringhiando e spinto da una fame innaturale, il Warg Mannaro ti attacca.

WARG MANNARO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7

Se vieni ferito più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se uccidi il lupo mannaro non morto decidi che queste gallerie non hanno nient'altro da offrirti e ritorni dove hai fatto il tuo ingresso nel castello.
Adesso prenderai l'altro passaggio che si dirama dal salone (vai al **319**), o salirai le scale fino alla seconda doppia porta (vai al **146**)?

75

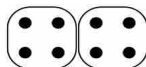
È stata una mossa temerariamente onesta, ma ha avuto successo. “Penso che possiamo esserti d'aiuto” dichiara il monaco in risposta alla tua coraggiosa confessione. “Seguimi.” Ti guida all'interno del complesso, fino a portarti dall'erborista dell'Abbazia. Il monaco è abbigliato come il primo e ha il volto coperto, ma ti dà il benvenuto nel suo laboratorio e si mette subito al lavoro. In brevissimo tempo, ha realizzato una mistura fatta con l'essenza distillata di diverse erbe.
Dai un'annusata: la medicina ha un intenso odore di menta. “Questo elisir è una mia creazione. C'è un pizzico di valeriana, e una goccia o due di estratto di belladonna, assieme ad altri ingredienti, ma dovrebbe fare il suo lavoro. Ora manda giù tutto e finisci la pozione.”
Con febbrile eccitazione prendi l'elisir dall'erborista. È davvero la fine della tua missione? Può davvero essere così semplice? Intendi mandare giù l'intruglio in un sorso, come ti ha istruito il monaco?
Se è così, vai all’**86**; in caso contrario, vai al **168**.

76

Il Bandito Senza Testa lancia un grido imperioso e il destriero spettrale si impenna verso il cielo. Meg grida mentre viene trascinata via dal cavallo che galoppa verso il gelido globo lunare, diretto verso l'altro mondo. Meg e il Bandito in vita erano amanti e alla sua morte lei aveva trafugato la sua testa mozzata. Dopo essersi dedicata alle Arti Oscure, aveva usato il teschio per richiamare il suo spirito sul Piano Terreno per riportarlo da lei. Grazie alle tue azioni hai spezzato il suo empio incantesimo e hai bandito lo spettro di Lord Lucro “Il Ripugnante” nell'inferno a cui appartiene. (Recupera 1 punto di FORTUNA). Le ultime parole comprensibili che senti appartengono a Meg. “No, non così!” grida. “Non sarebbe dovuta andare in questo modo!”
E poi il cavaliere fantasma e la sua amante fattucchiera scompaiono nel nulla. L'unico suono che rimane è quello del vento che fischia nella brughiera.

Considerando quello che è accaduto a *L'Albero delle Impiccagioni* non puoi rimanere qui un momento di più. Alla fine ti toccherà passare la notte all'addiaccio. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, ti metterai di nuovo in viaggio al sorgere del mattino freddo e grigio (vai al **69**). Se sei Sfortunato, vai al **466**.

77

Serrando la presa sull'Asta di Ferro la scagli contro la creatura artificiale come se si trattasse di una lancia. *Metti alla prova la tua Abilità*. Se hai successo, vai al **22**. Altrimenti, per quanto incredibile, hai mancato il bersaglio (vai al **152**).

78

Sul punto di metterti a urlare, ti precipiti fuori dalla Galleria degli Specchi, sopraffatto dal senso di paranoia e claustrofobia. Aumenta di 1 il tuo punteggio di CAMBIAMENTO e assicurati di annotare la parola in codice *Onarts* sul tuo *Foglio d' Avventura* prima di recarti al **167**.

79

Recuperato il Ricettario della megera dal tuo zaino, lo sfogli fino a trovare la pagina corretta e cominci a intonare l'Incantesimo di Trasfigurazione. Non appena le parole magiche fanno effetto constati come Varcolac si pieghi in due per il dolore, col corpo devastato da un'ulteriore trasformazione. Le zanne e gli artigli si estendono ancora di più, così come gambe e braccia. Indubbiamente l'Incantesimo di Trasfigurazione ha avuto effetto sul Conte, ma l'ha reso ancora più simile al lupo selvaggio in cui si sta velocemente trasformando; di certo non ha avuto l'esito menomante che ti eri augurato. Quando affronterai l'Arci-Licantropo dovrai aggiungere 1 punto alla sua ABILITÀ e 3 alla sua RESISTENZA prima di passare al combattimento. Con un ruggito belluino, Il Varcolac-lupo ti si avventa addosso, con le zanne scoperte. Perdi 1 punto di FORTUNA e vai al **150**.

80

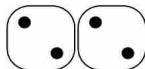
Nell'avvicinarti all'ampio arco che delimita l'entrata al santuario della chiesa, odi un rumore che ti mette in allarme. Il suono ha tradito la presenza dei tuoi assalitori mandando a monte la loro imboscata. Due monaci col saio sbucano fuori dai lati dell'arcata

sostenuta da colonne. Indossano la consueta tunica nera che li copre per intero ma, mentre si muovono per attaccare, il cappuccio di uno di loro si rovescia all'indietro. Rimani senza fiato nel notare che la sua testa è un ibrido fra quelle di un uomo e di uno scarafaggio, nera e dura come ossidiana. Mentre il monaco dotato di mandibole ti sibila addosso, con le fauci deformi che ticchettano, il secondo si avvicina, allungando verso di te le voluminose maniche della sua veste. Queste si ritraggono per scoprire artigli simili a quelli di una mantide laddove dovrebbero trovarsi le braccia. Non hai altra scelta se non combattere i due Monaci Neri contemporaneamente.

MONACO SCARAFAGGIO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7
MONACO MANTIDE
ABILITÀ 8 RESISTENZA 6

Se riesci ad abbattere entrambi i monaci mutanti, vai al **262**.

81

Quando sfoderi la Spada dei Wulfen, scorgi un guizzo di riconoscimento attraversare gli occhi del Lupo Mannaro. Il mostro si ritrae da te di scatto, consentendoti di piazzare un colpo prima che possa reagire. Come per qualsiasi altra creatura mannara, la Spada dei Wulfen infliggerà all'Arci-Licantropo la perdita di 3 punti di RESISTENZA (invece dei normali 2) a ogni colpo andato a segno. Inoltre l'arma sembra esercitare un ulteriore influsso sul mutato Varcolac: potrai ridurre di 1 punto il suo punteggio di ABILITÀ

per tutta la durata della battaglia contro il mostruoso Principe di Lupravia. Recupera 1 punto di FORTUNA in virtù di questo vantaggio e vai al **150**.

82

Nell'aggirarti per il quartiere del mercato ti imbatti in tutti i generi di venditori e commercianti intenti a piazzare le loro merci. Una bancarella in particolare cattura la tua attenzione. Un vistoso drappo annuncia che appartiene a “Plumbus Gelt - Alchimista e Metallurgo”. Desideri spendere un po' di tempo a esaminare il banco dell'alchimista (vai al **54**) o preferiresti invece andare in cerca di oggetti ed equipaggiamento di stampo più classico (vai al **170**)? In alternativa, se lo vuoi, puoi unirti alla battuta di caccia che si è radunata di fronte alla sala consiliare (vai al **201**) o semplicemente abbandonare la città (vai al **507**).

83

Ripercorrendo i tuoi passi, torni indietro attraverso quelle rovine labirintiche. Passi nel mezzo di un colonnato infranto le cui colonne sono piene di gargolle. Le piccole rappresentazioni in pietra dei diabolici folletti ti fissano in maniera minacciosa con gli occhi maliziosamente socchiusi e sorrisi lascivi pieni di denti aguzzi. Uno sghignazzare sinistro e acuto inizia a riecheggiare dalle mura danneggiate ai tuoi lati, seguito dal suono graffiante di pietra che struscia su altra pietra. Malgrado il fitto buio riesci a percepire del movimento, ma quel che ti pare di intravedere ti fa dubitare dei tuoi occhi. Deve essere un effetto causato dall'incerta penombra. Poi però lo noti di nuovo e

stavolta non può esserci alcun dubbio. I folletti scolpiti nella pietra che momenti prima erano aggrappati in cima alle colonne infrante, stanno scendendo giù dai loro trespoli per raggiungerti, con i loro sogghigni famelici e i granitici artigli protesi. La presenza malefica che infesta questo posto ha assunto una forma fisica, manifestandosi attraverso gli spiritelli di pietra animata. Ancora una volta ti ritrovi a dover lottare per la sopravvivenza. Combatti i Grinnygog contemporaneamente

Primo GRINNYGOG
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5
Secondo GRINNYGOG
ABILITÀ 5 RESISTENZA 6
Terzo GRINNYGOG
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6
Quarto GRINNYGOG
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5

Se li sconfiggi, l'intelletto malevolo che anima i folletti viene costretto ad abbandonare le statue. I Grinnygog vanno in frantumi, ridotti a mucchi di schegge di comune roccia. Incapace di scrollarti di dosso quella soffocante sensazione di disagio, fuggi via dalle rovine il più rapidamente possibile. Vai al **143**.

84

Continui ad affondare, incapace di tirarti fuori da quel pantano. In breve tempo il fango ti è arrivato al collo. Infine, con un disgustoso risucchio, la palude si chiude sopra la tua testa e ti inghiotte. I tuoi occhi non riescono a vedere altro che un buio soffocante man

mano che l'acquitrino ti trascina sempre più nelle sue fetide profondità. Involontariamente annaspi in cerca di aria e l'acqua della palude ti invade i polmoni. Anneghi nelle profondità del pantano. La tua vita e la tua avventura giungono al termine.

85

Nel liberare i corpi dalle ragnatele non sei sorpreso di constatare che appartengano a due goblin morti. Indossano abiti di pelle grezza e portano piccoli zaini di cuoio. In uno rinvieni un borsello con 8 Pezzi d'Oro e nell'altro niente denaro, ma un Pugnale d'Argento finemente cesellato. I due goblin erano chiaramente dei ladri e sembra abbiano avuto quel che meritavano. Ma dove abbiano rubato il pugnale è qualcosa di cui non hai idea.

Se decidi di prendere il Pugnale d'Argento, aggiungilo al tuo Equipaggiamento e annota la parola *Nilbog* sul tuo *Foglio d'Avventura*. Puoi impiegare il pugnale in combattimento se così desideri, ma non essendo lungo o bilanciato come la tua spada, dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto. Le ferite che infliggerai alle creature con la parola “Mannaro” nel loro nome però, arrecheranno danno addizionale (3 punti di RESISTENZA invece dei normali 2). Il Pugnale d'Argento è anche in grado di ferire Non Morti e Demoni, ma contro creature del genere causerà solo la consueta perdita di 2 punti di RESISTENZA.

Non trovi altro di interessante qui e così te ne vai prima che torni ciò che ha tessuto questa ragnatela. Torna al **368** e scegli dove andare.

86

Vuoti in un solo sorso il contenuto della coppa e inghiotti il tutto. Avverti immediatamente la pozione fare effetto e l'intruglio soporifero che hai appena bevuto ti spedisce in pochi secondi in uno stato comatoso. Vai al **16**.

87

Avvolgendoti stretto nel tuo tabarro, ti inoltri nella brughiera spoglia con la sola compagnia del vento, freddo e costante. Avevi sperato di poter raggiungere il santuario prima che trascorresse un'altra notte ma, dopo un'ora passata ad arrancare per Fenmoor, una nebbia malsana si leva dal suolo torboso, limitando ulteriormente la tua visibilità. Immerso in questa umida foschia, decidi di procedere con ulteriore cautela.

Gli scuri gruppi di canneti vicino a dove stai camminando e la consistenza spugnosa del terreno sotto i tuoi piedi lasciano intendere come questa regione della brughiera stia diventando sempre più paludosa e infida. Inevitabilmente dopo un po' non sei più in grado di stabilire con certezza in quale direzione tu ti stia muovendo; i tipici punti di riferimento che potresti impiegare per stabilire i punti cardinali sono tutti invisibili a causa della scarsa visibilità. Dubiti addirittura di essere in grado di ripercorrere all'indietro i tuoi passi.

Corri seriamente il rischio di perderti completamente nelle distese di Fenmoor. Lancia due dadi.

Se il totale è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **363**; se è maggiore, vai al **55**.

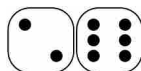
88

Superata la porta, segui un altro corridoio che svolta a destra e termina davanti a un altro portale. Intuendo che dall'altro lato ti attende qualcosa di nefasto, prendi un profondo respiro, giri la maniglia e varchi la soglia. Vai al **156**.

89

“Cosa vuol dire questo?” Esclama Van Richten prossimo a urlare. “Che razza di essere sei tu che riesci a comandare le belve al servizio di una creatura della notte, a meno naturalmente che non lo sia tu stesso? E se è così, come hai fatto a trarmi in inganno?” Il Cacciatore di Vampiri si distanzia da te di un passo, sfoderando il suo fedele stocco. “Potrai anche avermi raggirato una volta, ma adesso mi hai rivelato la tua vera natura e non posso permetterti di vivere.” Van Richten sembra disposto a mettere da parte il suo impegno di distruggere la Signora di Maun almeno fino a quando non ti avrà sistemato. Non hai altra scelta se non di difenderti da quello che fino a poco fa era il tuo alleato.

CACCIATORE DI VAMPIRI
ABILITÀ 10 RESISTENZA 9

Se riesci a sconfiggere il cacciatore di Vampiri perdi 1 punto di FORTUNA e ne guadagni 1 di ALLARME, dopodiché decidi come procedere.
Intendi proseguire la missione di Van Richten e distruggere la Vampira (vai al **102**) o abbandonerai l'impresa tornando alla tua personale ricerca (vai al **240**)?

90

Lasciandoti dietro le tende sgargianti del Circo, fai il tuo ingresso nel villaggio di Balci. Il posto non sembra denotare nulla di particolare. C'è un mulino, una taverna e una forgia; ritieni che il grosso della popolazione si guadagni da vivere con l'agricoltura e la pastorizia nel circondario oppure attraverso la vendita del legname proveniente dai boschi che si trovano a sud-est dell'insediamento. Se lo desideri e puoi permettertelo, hai la possibilità di consumare un semplice pasto a base di carne e patate insieme a un boccale di birra al prezzo di 2 Monete d'Oro, che ti restituirà 4 punti di Resistenza. Che tu decida di mangiare qui o no, con il sole nuovamente oltre lo zenit, decidi che è il momento di rimettersi in marcia. Ci sono due strade attraverso cui puoi lasciare il villaggio: quella a est, il cui cartello indica Vargenhof (vai al **144**), o la strada ben frequentata che porta a sud-est verso la foresta (vai al **508**).

91

“L'Ordine della Rosa Nera” dichiari con sicurezza. Il vecchio ti squadra dall'alto in basso ancora una volta e poi ti fa entrare frettolosamente, serrando nuovamente la porta alle tue spalle.

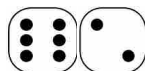
“Ben ritrovato, amico mio” esclama una voce familiare da un angolo in ombra della stanza e il Cacciatore di Vampiri, Van Richten, emerge dall'oscurità. È chiaramente contento di vederti ma la sua espressione continua a essere una maschera cupa. Dopo averti formalmente presentato al Dottor Kafka, tutti e tre vi spostate nella rudimentale sala operatoria del chirurgo.

Rimani sconvolto nell'accorgerti di aver interrotto il chirurgo nel bel mezzo di un’autopsia, con il cadavere parzialmente dissezionato steso sul tavolo imbrattato di sangue, coperto da un lurido telo. Ti viene da chiederti con che razza di gente tu ti sia messo in combutta.

Quando vi siete finalmente appartati nel laboratorio del Dottore, Van Richten ti mette al corrente della missione che ti ha condotto qui. “Come già sai, sono un noto Cacciatore di Vampiri, e il succhiasangue a cui sto dando la caccia adesso, tiene in pugno la popolazione locale.” Similmente Van Richten tiene in pungo la tua attenzione.

“E chi sarebbe questo succhiasangue?” domandi.

“Colei la cui più grande preoccupazione dovrebbe essere il benessere della gente che le deve fedeltà, la nobildonna che rivendica la potestà sul villaggio e la zona circostante, La Signora di Maun in persona; la Contessa Isolde. È da troppo tempo che attendo di occuparmene, ma le sue continue macchinazioni mi hanno sempre rallentato. Ora però col tuo aiuto posso finalmente sconfiggerla. Prepariamoci e mettiamoci in marcia, il tempo stringe.”

Scorgi un movimento sotto il lenzuolo che cela il cadavere. Tutti gli occhi si puntano sul tavolo da autopsia. “Siamo stati spiati!” grida Kafka. Un braccio, di colore grigio verdastro per via della putrefazione, getta via il telo e il soggetto della dissezione si mette a sedere. Tacete per l'orrore alla vista di quel corpo

eviscerato che si mette in piedi. Un pugno simile ad argilla fende l'aria e il Dottor Kafka viene scaraventato al suolo, privo di sensi. Van Richten reagisce immediatamente, sfoderando il suo stocco con consumata perizia, ma sei tu quello più vicino al cadavere rianimato. Ti prepari mentre la carcassa non morta arranca verso di te con le mani tese in avanti per strangolarti.

CADAVERE
ABILITÀ 8(vedi sotto) RESISTENZA 9(vedi sotto)

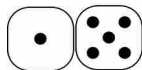
Il Dottor Kafka aveva già cominciato a dissezionare il corpo e pertanto le sue prestazioni potrebbero risentirne. Lancia un dado per vedere quale o quali organi essenziali del corpo, il chirurgo potrebbe aver già rimosso e cambia i punteggi del Cadavere di conseguenza.

Risultato del Dado, Organo Rimosso ed Effetto
1-2 Cervello Riduci l'ABILITÀ di 1 punto;
3-4 Cuore Riduci la RESISTENZA di 2 punti;
5 Cuore e Cervello Riduci entrambi gli attributi come riportato sopra;
6 Intestini Nessun effetto.

Nello spazio angusto del laboratorio sei costretto a combattere i primi due Scontri contro il cadavere da solo. Successivamente Van Richten riuscirà a unirsi alla battaglia, consentendoti di rispondere con due attacchi a ciascuno di quelli sferrati dal Cadavere. Il Cacciatore di Vampiri ha un punteggio di ABILITÀ di 10, ma ogni colpo mandato a segno dal Cadavere

ridurrà solo il tuo punteggio di RESISTENZA, dato che è te che sta cercando di uccidere. Inoltre, se il cadavere dovesse riuscire a vincere due Scontri consecutivi, ti afferrerà per la gola e ti strangolerà infliggendoti la perdita di due ulteriori punti di RESISTENZA. Se vinci la tua battaglia contro il soggetto da dissezione del Dottore, vai al **73**.

92

Ti guardi attorno, cogliendo quelli che paiono essere milioni di riflessi tra gli specchi che ti circondano: ma i simulacri che ricambiano il tuo sguardo appartengono a un ibrido tra uomo e lupo. Gridi in preda al terrore e guardi le tue mani notando che le unghie si sono tramutate in crudeli artigli curvi e affilati. Fissi gli occhi ferini del mostro riflesso davanti a te e svieni per lo choc (aumenta di 1 il punteggio di

CAMBIAMENTO). Quando riprendi conoscenza, ti trascini fuori dalla Galleria degli Specchi per scoprire che è ormai notte e il Circo ha chiuso i battenti al pubblico, ma non sei da solo. Vai al **281**.

93

Precipitandoti fuori dalla stalla ti trovi faccia a faccia col cavallo spettrale del Bandito. Il destriero fantasma si impenna, nel tentativo di travolgerti sotto i suoi zoccoli spietati. Prima che tu riesca a difenderti avverti un forte dolore alla schiena quando il ferro gelido della sciabola con impugnatura a cesto ti trapassa cuore e torace. Crolli esanime sui ciottoli freddi e duri del cortile della stalla, col tuo sangue che forma una pozza sul terreno attorno a te; le ultime cose che senti sono la risatina folle della strega cameriera e le parole dello spettro senza testa. “Come dico sempre io, la borsa *e* la vita.”

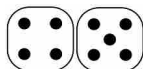
94

“Nel nome di San Crucius, giuro di mondare questo tempio dai sacrileghi e dagli impuri!” giuri, invocando lo spirito del santo da lungo tempo scomparso. La larva emette un acuto stridio, mentre il corpo sussulta in preda al dolore. Hai inflitto un gravissimo colpo al mostro. Recupera 1 punto di FORTUNA e vai al **426** per combattere la creatura, ma prima ricordati di dimezzare la sua ABILITÀ e la sua RESISTENZA.

95

Considerando la carne fresca di un essere umano preferibile a quella putrefatta di un ratto, gli scarafaggi abbandonano la carcassa mezza divorata puntando

verso di te, pronti ad assalirti. Combatti gli insetti due alla volta.

Primo SCARAFAGGIO TESTA DI MORTO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5
Secondo SCARAFAGGIO TESTA DI MORTO
ABILITÀ 5 RESISTENZA 5
Terzo SCARAFAGGIO TESTA DI MORTO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 6
Quarto SCARAFAGGIO TESTA DI MORTO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

Se uccidi i necrofagi, vai al **136**.

96

Colpisci ripetutamente il lupo spettrale, ma la tua spada si limita ad attraversarlo. Viceversa, il terribile spettro non dimostra difficoltà nel ferirti. Il fantasma ti dilania con le zanne e gli artigli prima di crederti morto e andare in cerca della sua prossima vittima, abbandonandoti sul suolo gelido (perdi 6 punti di RESISTENZA). Se riesci a sopravvivere all'assalto, perdi conoscenza mentre senti le urla degli Strigoivani che lottano nel disperato tentativo di allontanare il branco diafano…

Ti risvegli il giorno seguente, steso sul terreno freddo e duro dove gli abitanti ti hanno abbandonato, dopo essere stati respinti tentando di sgominare i lupi spettrali dell'Ululante. Dalla posizione del sole, stabilisci di aver dormito ben oltre mezzogiorno, anche se non ti senti minimamente rinfrancato dal riposo. Superato il confine est del villaggio ti trovi davanti a

un bivio. Intendi andare a nord (vai al **127**) o a est (vai al **478**)? Oppure preferisci prendere la strada meno battuta che passa per la foresta e che si trova a circa un miglio a nord-est di Strigoiva (vai all'**8**)?

97

Entri in un ambiente che si rivela essere un camino naturale; si perde nel buio soprastante da cui arriva una corrente d’aria che perturba la fredda umidità stagnante del complesso di grotte.
Ma la brezza non è l'unica cosa a muoversi all'interno dell'antro. Due ragni striati di colore bianco e nero sbucano fuori dalle ombre. Ciascuno di essi è lungo più di un metro e con una spinta delle sue zampe corte ma forti si stacca dalla volta nel tentativo di atterrarti addosso. Affronta i Ragni Saltatori Giganti uno alla volta.

Primo RAGNO SALTATORE GIGANTE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 4
Secondo RAGNO SALTATORE GIGANTE
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5

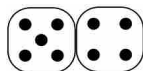
Se uno qualsiasi dei ragni vince il primo Scontro, vieni atterrato dal suo attacco volante. Ciò significa che dovrai passare lo Scontro successivo a rialzarti da terra (a meno che tu non disponga dell'abilità speciale *Accelerazione*, caso in cui puoi risollevarti immediatamente). Questo comporta che tu debba combattere il successivo Scontro con la tua Forza d'Attacco ridotta di un punto.
Se riesci a sconfiggere i due aracnidi, quale percorso intendi scegliere per allontanarti dalla grotta a

fumaiolo?

Un tunnel attraverso cui si convoglia la brezza umida? Vai al **368**.
Uno stretto cunicolo dove saresti costretto a strisciare? Vai al **122**.
Un passaggio disseminato da pezzi di pietra frantumata? Vai al **207**.
Un pozzo situato sul pavimento della cava? Vai al **31**.

98

Si preannuncia un'altra notte da passare sotto le stelle e così, abbandonando la strada, ti appronti un giaciglio tra le foglie cadute che si sono raccolte sotto un gruppo di faggi. Esausto per le fatiche sostenute, crolli addormentato fino a quando un fruscio tra i rami non ti ridesta.
Completamente sveglio, presti attenzione al rumore: sembra uno sbattere di ali, e – a giudicare dalle raffiche di vento che ti investono e spazzano via le foglie del tuo riparo – anche belle grosse. Poi finalmente lo intravedi, la sua sagoma delineata per un istante contro la luna. Si direbbe semi umanoide se non fosse per un enorme paio di ali da falena. Senza emettere un suono, il cacciatore notturno plana giù. Noti delle lunghe antenne a forma di piuma, grandi occhi sfaccettati, un corpo coperto da pelo grigio e per bocca una fessura riempita di denti acuminati e sottili. Senza fare rumore, il curioso predatore notturno si appresta a uccidere.

UOMO - FALENA
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7

Se sconfiggi il tuo assalitore, riesci a trascorrere il resto della notte senza ulteriori interruzioni e al mattino ti rimetti in marcia. Vai al **500**.

99

Mentre la tua lotta contro il demoniaco segugio ringhiante infuria, la porta della cappella si spalanca e ne esce un uomo dai capelli arruffati, con indosso una tunica lisa e rattoppata e una barba altrettanto trascurata, che corre fuori dall'edificio brandendo in una mano una grossa croce d'argento. “Vade retro, demonio!” grida, spruzzando saliva. “Vade retro, cane degli Inferi, torna all'abisso che ti ha generato!” A quel comando lo Shuck interrompe l'attacco e ringhia selvaggiamente contro l'uomo, che in risposta agita la croce ancora più vicino, finche’ il demonio si volta e fugge nella notte avvolgente. Vai al **367**.

100

Spalanchi il grosso tomo e cominci a scorrere tra le pagine. Ma non appena inizi, la biblioteca viene invasa da un intenso odore di zolfo e una densa nube nera ti si materializza di fronte. Balzi indietro sorpreso, facendo cadere il testo dal leggìo, ma il volume non produce nessun suono nello sbattere a terra. La nube si solidifica assumendo una forma vagamente umanoide, dotata di braccia potenti e artigliate, pelle nera

vellutata e, tratto più orribile di tutti, priva di volto! Intrappolato nella cortina di silenzio del demone ti prepari a difenderti dalla Morte Silenziosa.

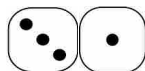
MORTE SILENZIOSA
ABILITÀ 10 RESISTENZA 10

Trattandosi di un demone, la Morte Silenziosa può venire ferita unicamente da un'arma magica o da una forgiata in argento. Se non hai nessuna delle due, il demone ti truciderà sul posto. Se invece sei in condizioni di difenderti e riesci a uccidere la Morte Silenziosa, vai al **459**.

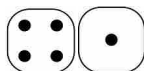
101

Le spoglie pareti di pietra della stanza grondano melma nerastra e tra le fessure sgretolate si annidano chiazze di muffa grigia. L'aria è ammorbata dall'odore di putrefazione e terra fradicia. Nella cripta non ci sono elementi degni di nota, se si esclude la bocca spalancata di un pozzo dalle pareti di pietra che si trova al centro del pavimento in terra battuta. Ancora una volta ti domandi cosa mai sia accaduto in questo luogo. Lancia due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **33**; se è maggiore, vai al **214**.

102

Percorri un'ampia rampa di scale fino a raggiungere l'imponente entrata della torre. Controllando le doppie porte capisci che non sono serrate e così, con cautela, le apri. Entri in una grande sala d'ingresso di forma circolare, dal lucido pavimento di marmo bianco

intarsiato da elementi di pietra più scura che compongono lo stemma araldico della nobile casata che domina le genti di Maun. Deve trattarsi di una casata decisamente singolare, dato che il blasone raffigura un teschio umano sormontato da un pipistrello con le ali spiegate. Una brusca raffica di vento, scaturita da chissà dove, infuria per il salone e richiude con uno schianto la porta dietro di te. Al suo passaggio le torce avvampano e si accendono sui loro sostegni. Esamini nuovamente il portone, ma sembra sigillato e malgrado tutti i tuoi sforzi non riesci ad aprirlo. Rabbrividisci al pensiero di cosa possa attenderti nella Torre di Maun, ma non c'è modo di tornare indietro ormai. All'estremità opposta della sala c'è una grande scalinata a chiocciola in pietra lucida che dalla cima della torre si spinge fino alle segrete e oltre. A un primo esame si direbbe che la scalinata consenta l'accesso ai sette piani superiori andando verso l'alto e ai sotterranei e alla cripta, scendendo. Non ti restano alternative se non esplorare ulteriormente questa tetra roccaforte. Dove ti dirigerai per cominciare?

La cripta? Vai al **297**.
Il sotterraneo? Vai al **138**.
Il pianterreno (dove ti trovi ora)? Vai al **126**.
Il primo piano? Vai al **187**.
Il secondo piano? Vai al **217**.
Il terzo piano? Vai al **348**.
Il quarto piano? Vai al **284**.
Il quinto piano? Vai al **408**.
Il sesto piano? Vai al **435**.
Il settimo piano? Vai al **273**.

103

Distogliendo lo sguardo dal gelido splendore della luna, ti stringi ancora di più nel mantello per tenere a bada il freddo. Convinto che sia meglio continuare a muoversi per evitare di andare incontro all'ipotermia, procedi nella notte glaciale. Improvvisamente, ti sembra di scorgere qualcosa che saetta attraverso la foresta innevata. Ma quando giri la testa per avere una visuale più accurata di quell'agile figura, essa si è già dileguata. Stando alle credenze popolari, i luoghi più selvaggi e incontaminati di queste terre sono dimora di spiriti elementali, non necessariamente malvagi ma di sicuro volubili, dagli intenti imperscrutabili e quindi comunque pericolosi e imprevedibili. La temperatura circostante precipita ulteriormente e l'essere si rivela, balzando sul sentiero.

È alto meno di un metro e sembra formato interamente di ghiaccio. La sua chioma è composta da una cresta di ghiaccioli acuminati, naso e mento sono prominenti e aguzzi e ha gambe e braccia sottilissime. Le mani e i piedi della creatura terminano in scintillanti artigli di ghiaccio e la bocca, innaturalmente larga, è atteggiata in un sorriso da squalo. Lo spiritello inclina la testa di lato e ti fissa col suo penetrante sguardo blu-ghiaccio. I suoi denti non si fermano mai, in un interminabile ticchettio. Per tutto il tempo continua a parlottare con sé stesso: “Naso a ghiacciolo e dita gelate, scuotiti e trema alle nevicate. Di ghiaccio e gelo è gradito un pezzo, lascia il focolare e paga il prezzo!”

La bizzarra creatura sul sentiero ghiacciato di fronte a te prosegue nella sua sciarada, di fatto ostruendoti il passaggio.

Se pensi di conoscere il nome dello spiritello vai al

118. In caso contrario come intendi procedere? Se intendi minacciare la creatura per fare in modo che ti lasci stare vai al **218**. Se invece preferisci un approccio meno aggressivo, vai al **265**.

104

Le Frecce di Archer è un semplice gioco di abilità. Archer – che è il gestore del banco – e la sua assistente, un'affascinante giovane donna, hanno approntato tre bersagli sul fondo del chiosco: 1 Pezzo d'Oro ti dà diritto a tre frecce con le quali dovrai colpire i bersagli, uno con ciascuna. Se non intendi giocare vai subito al **167**; se invece ti interessa, continua a leggere.

Consegni i soldi ad Archer che dice alla sua assistente: “Avanti, Leisel, diamo allo sfidante le sue tre frecce.” (Se hai la parola in codice *Alleros* sul tuo *Foglio d’ Avventura* dopo aver finito di giocare vai al **117**.)

Per centrare il primo bersaglio con la prima freccia *Metti alla prova la tua Abilità*: lo avrai colpito se avrai successo. Ripeti il procedimento per il secondo bersaglio e la seconda freccia, ma aggiungi 1 al risultato e aggiungi 2 per il terzo. Se riesci a eseguire con successo tutti e tre i lanci, vinci 5 Pezzi d'Oro e poi devi andartene dal banco (vai al **167**). Se fallisci una delle prove perdi. Puoi fare fino a tre tentativi prima di dovertene andare (andando al **167**).

105

Ti trovi in una stanza arredata in maniera sgargiante. Vi sono esposti strumenti musicali di ogni tipo, liuti, viole, corni, arpe e perfino un clavicembalo finemente

dipinto. Un'altra porta sul lato opposto conduce fuori dalla Sala da Musica. Stai attraversando la stanza quando giunto a malapena a metà, gli strumenti attorno a te scatenano una fragorosa cacofonia: riverbero di campane, vibrazioni di corde d'arpa, risuonare di tasti, fragori di accordi e squilli di corno. Ti fai strada fino alla seconda porta frastornato dalla musica spettrale. Lancia due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **225**. Se è superiore, riesci ad abbandonare la stanza senza ripercussioni (vai al **321**).

106

Vigore Innaturale – La tua accresciuta trasformazione in un Lupo Mannaro ti ha conferito un metabolismo accelerato e una notevole resistenza ai danni. Dopo una battaglia puoi recuperare fino a metà dei punti di RESISTENZA persi durante il combattimento. Inoltre, qualora dovessi subire ferite in una situazione diversa dal combattimento, puoi ridurre il danno subìto di 1 punto. Annota questa abilità speciale sul tuo *Foglio d'Avventura* e poi torna al paragrafo il cui numero ti era stato indicato di segnare.

107

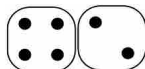
Accorri al fianco di Ulrich. Dapprima sei entusiasta nel constatare che non sia morto – giace sdraiato con una mano serrata sulla ferita alla gola – ma poi ti accorgi che qualcosa è terribilmente fuori posto. Alla luce della lanterna noti come gli occhi di Ulrich siano diventati rosso sangue e la sua faccia stia pulsando, come se le ossa sotto la pelle si stessero riorganizzando. Il taglialegna ferito ti fissa con quegli occhi insanguinati.

“Scappa!” è l'unica parola comprensibile che riesca a biascicare prima che la sua voce si trasformi in un ruggito bestiale. Arretrando in preda a un incredulo orrore non riesci a staccare gli occhi da Ulrich mentre va incontro alla sua sconvolgente trasformazione. Il corpo si gonfia, lacerando gli abiti e coprendosi di fitto pelo marrone. Allo stesso tempo l'aspetto della testa si modifica, trasformandosi in un muso con una bocca piena di denti aguzzi e le mani diventano grandi zampe. Anche lui è un mutatore di pelle ma la seconda che indossa, sotto quella umana, è quella di un orso selvatico! Ergendosi sulle zampe posteriori e ruggendo ferocemente, l'Orso Mannaro si lancia all'attacco! Non hai nessun'altra scelta se non combattere il tuo amico.

ORSO MANNARO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 10

Lento a infuriarsi ma già letale appena ripresosi, Ulrich l'Orso Mannaro è un avversario formidabile. Se dovesse ferirti più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se vinci questa battaglia, vai al **200**.

108

“Brividello!” gridi. La creatura precipita nel panico più assoluto. Conoscere il vero nome di qualcosa concede un enorme potere e pronunciare l'appellativo di una simile creatura elementale, significa obbligarla a obbedire a qualsiasi tuo comando. Senza la minima esitazione ordini che lo spirito debba “Sparire!” e con un grido straziante Brividello evapora nell'aria. Recupera 1 punto di Fortuna e vai al **314**.

109

“Fin dai tempi di mio nonno si racconta che i boschi nei dintorni siano infestati. Di tanto in tanto un mendicante vagabondo o un bambino finiscono col perdere la strada e inoltrarsi tra le fronde, e da quel momento nessuno li rivede mai più. E ogni volta che capita, gli abitanti del villaggio si guardano tra loro con aria di intesa dicendo: ‘L'Ululante li ha chiamati e loro hanno risposto.’”

“Ma cosa dovrebbe essere l'Ululante?” precisi.

“Alcuni sostengono sia il richiamo della foresta. Per altri sono gli spettri di tutti gli animali selvatici che sono stati cacciati e che hanno incontrato una fine violenta nei territori selvaggi” prosegue Konrad. “Qualunque cosa sia, nel corso dell'ultimo anno ci sono stati avvenimenti sempre più strani fino ad arrivare all'ultimo mese, quando sono cominciati gli attacchi. Ma potrai verificarlo con i tuoi occhi molto presto.”

Senza sentirti minimamente più informato, ma molto meno sicuro di te, fai del tuo meglio per prepararti a qualsiasi cosa stia minacciando Strigoiva. Vai al **395**.

110

Il tuo piede si posa su una pietra della pavimentazione, che si rivela essere l'innesco di un'altra trappola. Il pavimento cede sotto di te e tu non puoi fare altro che precipitare attraverso la botola lungo lo scivolo quasi verticale che si trova sotto. Continui a cadere lungo il condotto fino a trovarti davanti un'apertura. Attraversi

il foro e ti ritrovi a cadere nel vuoto dello Strapiombo di Garou, vedi la torre stagliata contro il cielo diventare sempre più piccola nel vellutato cielo notturno. Non è possibile che tu riesca a sopravvivere a una caduta da una simile altezza. La tua avventura termina col tuo corpo sfracellato molto più in basso, contro le rocce sul fondo del burrone.

111

Ti risvegli da un sogno delirante ma terribilmente realistico, in cui un lupo fa schioccare le sue fauci sbavanti di fronte a te. Spalanchi gli occhi e ti ritrovi a guardare le travi coperte di ragnatele di una capanna di legno. Vieni restituito al presente con un sussulto, mentre un inatteso flusso di ricordi spiacevoli ti turbina nella mente.
Rammenti di aver intravisto la capanna tra gli alberi, un faro di speranza nella notte fredda e infestata dai lupi. La successiva reminiscenza è dolorosa: l'orrida aggressione da parte del Lupo Nero; poi ricordi il volto del boscaiolo mentre ti esamina, con l'ascia stretta nella mano possente, la lama affilata vermiglia di sangue di lupo.

Adesso invece ti trovi disteso sopra uno scomodo materasso imbottito di paglia, collocato su una branda. Ti costringi a metterti seduto malgrado ciò scateni una fitta di dolore alla spalla dove sei stato morso dal lupo. “È qualcosa di cui vorrai occuparti, stanne certo.” Senti dire con voce roca e ti volti sorpreso – trasalendo di nuovo a causa della ferita – per trovarti davanti un uomo barbuto e tarchiato seduto a un tavolo davanti a un camino di pietra, intento a fumare la pipa. Il suo

viso segnato è rischiarato dalla smorta luce arancione della fiamma che arde nel focolare. “Ti ho disinfettato e medicato le ferite come meglio ho potuto, ma avrai bisogno di tempo per guarire.” C'è una candela che brucia davanti alla finestra e al di fuori è tutto quanto avvolto nel buio.

Ancora confuso su dove ti trovi, chi sia lo sconosciuto o perché si sia dato da fare per soccorrerti, gli esprimi i tuoi ringraziamenti. “Avanti, mettiti a sedere. C'è qualcosa che devo farti vedere.” Ti alzi lentamente dal letto e lo raggiungi al tavolo. “Io sono Ulrich, e mi guadagno da vivere facendo il boscaiolo in queste foreste selvagge.” Si presenta, porgendoti la mano mentre afferri una sedia. Sul tavolo davanti al taglialegna c'è un fagotto di tela ruvida macchiato di sangue rappreso e tu ti domandi perché un individuo in apparenza così per bene, desideri vivere in un luogo tanto pericoloso e desolato.

“Che cosa è successo?” domandi, incapace di distogliere lo sguardo dall'involto scarlatto posto fra voi due. Ulrich procede a esporre la sua versione degli eventi. Si trovava fuori della sua capanna quando ha sentito l'ululato dei lupi e le tue grida. Impugnata la sua ascia è accorso in tuo aiuto.

“Sono riuscito a ferire gravemente quel lupo nero spiega. “L'ho messo in fuga e il resto del branco si è defilato non appena ha visto il suo capo sconfitto.”

“C'era qualcosa che volevi mostrarmi.” ricordi a Ulrich.

“In effetti si” borbotta cominciando ad aprire il fagotto davanti a lui. “Come ti ho raccontato ho assestato al lupo un colpo estremamente violento. A essere precisi gli ho mozzato una zampa. O perlomeno era una zampa all'inizio...” Ulrich scosta l'ultimo strato di tessuto insanguinato. “Ma dimmi, ti sembra una zampa questa?”

Appoggiato sul tavolo davanti ai tuoi occhi c'è una grinfia nodosa coperta di pelo nero, a metà tra una mano umana e una zampa di lupo. L'orrore ti serra il cuore nella sua agghiacciante morsa. Sei al corrente di cosa Ulrich stia per dirti prima ancora che abbia la possibilità di parlare. “Questa notte, là fuori nella foresta, non sei stato aggredito da un lupo. È stato...”

“Un lupo mannaro!” termini tu per lui. Sei cosciente di cosa significhi. E spiegherebbe la tua febbre e quegli orribili sogni. Questo poiché il morso di un lupo mannaro – un uomo condannato ad assumere l'aspetto di un lupo quando la luna piena si affaccia sul mondo – reca con sé il terrificante morbo della licantropia, la causa della loro ripugnante trasformazione. È praticamente una sentenza di morte, dato che non esiste una cura: l'unico futuro che puoi aspettarti è una vita di follia e omicidio, dominata dagli istinti del lupo che lotta per liberarsi e soddisfare la sua sete di sangue.

Rimani a fissare il macabro reperto disposto sul tavolo. Tanto più a lungo lo osservi, quanto più sembra diventare umano e perdere le fattezze animali. Accorgendosi della tua reazione, Ulrich commenta:

“Quella cosa è malefica e deve venire distrutta. Gettala nel fuoco e sbarazziamocene.”
Intendi buttare subito la mano che si sta trasformando nel fuoco (vai al **290**), o preferisci prima ispezionarla più accuratamente (vai al **139**)?

112

Prendi abilmente il controllo dei cavalli e della diligenza. Un attimo dopo, bruscamente allertato dai tuoi sensi animali, odi un terribile ruggito provenire dalle tue spalle e senti il sangue ghiacciarsi nelle vene. Voltandoti, riconosci la sagoma possente e spaventosa della Belva Mannara che salta sul retro della carrozza, con gli artigli protesi per smembrarti pezzo per pezzo. Se disponi di una balestra, una pistola, o qualcosa per sparare, vai al **49**. Altrimenti, vai al **206**.

113

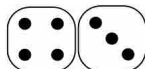
Infliggi il colpo fatale e il cane demoniaco crolla al suolo, con l'occhio cieco, sporgente e lattiginoso, ancora puntato su di te. Sotto il tuo sguardo, il cadavere dello Shuck comincia a ribollire ed emettere fumo, dissolvendosi in un fetido liquame nero, fino a che tutto ciò che rimane sono alcune ossa e le zanne ingiallite. Alzi la testa e ti accorgi che la porta della cappella è aperta. Un individuo spettinato, che indossa una tunica logora e piena di toppe e che sfoggia una barba altrettanto trascurata, indugia sulla soglia stringendo in mano una grossa croce d'argento. Ha assistito a tutto. “A quanto pare ti sei guadagnato la mia riconoscenza” annuncia il guardiano del santuario. “Che gli dei possano benedirti.” Recuperi 1 punto di FORTUNA e perdi 2 punti di CAMBIAMENTO

grazie alla benedizione del sacerdote. Aggiungi la parola in codice *Enomed* al tuo *Foglio d'Avventura* e vai al **367**.

114

Con l'ultimo, letale affondo, la larva gigante va incontro agli spasmi della morte. Contorcendosi violentemente, si dibatte nell'appiccicoso pantano formato dal proprio icore giallastro. La coda segmentata colpisce uno dei bracieri in cui arde l'incenso, mandando il sostegno di ottone a schiantarsi per terra e spargendo la brace sul pavimento del santuario. Alcuni tizzoni vanno a fermarsi accanto ai mucchi di abiti clericali. Bastano pochi istanti affinché il tessuto si incendi e in una manciata di secondi il fuoco si impadronisce dell'Abbazia. Ti sembra appropriato che la corruzione che era all'opera in questo luogo sia stata epurata dal fuoco (recupera 1 punto di FORTUNA).

Senza prendere nulla da questo tempio profanato, abbandoni l'Abbazia. Nessuno cerca di fermarti mentre corri per il cortile diretto all'entrata principale, e da lì lungo il sentiero serpeggiante che si snoda tra le rupi. Quando finalmente arrivi di nuovo sulla strada principale, il cielo notturno a est è rischiarato per miglia dal fulgore dell'Abbazia in fiamme.

Sei spossato e non ce la fai più a proseguire senza prima fermarti per riposare un po'. Cedi a un sonno intermittente, in un fosso a fianco della strada e al mattino seguente sei pronto per ripartire. Vai al **500**.

115

Sferri contro il corpo del Bandito quello che in altre circostanze avresti considerato un colpo mortale. Ma che succede? Il criminale non morto rimane tranquillamente in piedi, deridendoti per il tuo tentativo di distruggerlo. “Non puoi uccidere ciò che non è vivo!” dichiara trionfalmente il Bandito. A malapena in grado di reprimere il panico, scegli di tentare un differente approccio.
Intendi provare a distruggere il simbolo tracciato sul pavimento della stalla (vai al **241**), sottrarre il teschio (vai al **295**) oppure scappare finché sei ancora in tempo (vai al **93**)?

116

Facendoti strada tra gli edifici alti e dai tetti spioventi, arrivi alla piazza del villaggio, dove c’è un inatteso assembramento di persone. Tutti i presenti impugnano forconi, falci e altri utensili che potrebbero servire da armi improvvisate. Non appena si accorgono della tua presenza, la folla radunata si zittisce e tutti gli occhi convergono su di te, mettendoti incredibilmente a disagio. Un uomo magro di mezz'età, con i capelli grigi che si stanno diradando e con addosso una tunica di cuoio coperta da una cotta di maglia, si stacca dal gruppo e ti si avvicina. Mostra la mano aperta, a sottintendere di non avere cattive intenzioni, ma il fodero allacciato alla cintura e il suo sguardo d'acciaio indicano che questo non è il tipo d'uomo con cui scherzare. “Salute, amico” si rivolge a te. “Non capita spesso che degli stranieri arrivino qui da noi. Da dove vieni e che cosa possiamo fare per te?” Come risponderai alla domanda? Gli dirai la verità, che stavi

viaggiando nelle zone selvagge e sei stato attaccato da un branco di lupi (vai al **57**)? Racconterai che stavi viaggiando da Pritzbad a Saareven quando hai perso la strada e ti sei smarrito nella foresta (vai al **135**)? Oppure sosterrai di essere un mercenario vagabondo in cerca di un datore di lavoro che potrebbe essere interessato ai tuoi servigi (vai al **268**)?

117

Chiami l'assistente di Archer in disparte. Una volta che lei stessa ha confermato di chiamarsi Leisel le racconti di come tu abbia incontrato suo fratello Hans a *L'Albero dell'Impiccagione.* Quando le descrivi la sua struggente ricerca per ritrovarla, per ricondurla nuovamente a casa, lei scoppia in lacrime. “Sono stata impulsiva” confessa tra i singhiozzi. “Non avrei dovuto abbandonare casa mia così all'improvviso. Povero Hans. Devo tornare da lui. Ti ringrazio straniero, per avermi portato notizie di mio fratello. Che gli dei possano benedirti.” Ti godi la piacevole sensazione di un lavoro ben fatto e senti di essere stato utile per riconciliare la relazione imperfetta di una famiglia infelice. Recupera 1 punto di FORTUNA e vai al **167**.

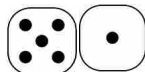
118

Converti le lettere del nome dell'elementale dell'inverno in numeri, usando il codice A=1, B=2, C=3...Z=26. Somma i numeri assieme e recati al paragrafo risultante. Se quello che leggi non ha senso significa che hai sbagliato il nome e devi tentare con un approccio differente. Intendi minacciare la creatura affinché ti lasci passare (vai al **218**) o escogiterai qualcos'altro (vai al **265**)?

119

In un grande moto di coraggio – o di stupidità pura e semplice – con il mestolo raccogli una cucchiaiata di quella melmosa brodaglia verde e te la porti alla bocca. Spavaldamente mandi giù tutto in un colpo. Il sapore di quella roba è disgustoso e boccheggi cercando di reprimere un conato di vomito. Lentamente la pozione ha effetto.

Un caldo bagliore si irradia da tutto il tuo corpo, rivitalizzando ogni fibra del tuo essere. Hai appena inghiottito un qualche tipo di pozione curativa. Recuperi un quantitativo di RESISTENZA pari a metà del tuo punteggio di RESISTENZA *iniziale*, arrotondato per eccesso, e riduci di 4 punti il tuo punteggio di CAMBIAMENTO (ma non può comunque diventare inferiore a 1). Rinfrancato che ci sia ancora speranza per la tua missione, adesso vuoi:

Esaminare il libro? Vai al **514**.
Abbandonare la cucina e dirigerti verso l'altro passaggio che si apre nell'ingresso? Vai al **340**.
Andartene e varcare le doppie porte in cima alla grande scalinata? Vai al **146**.

120

In un'esplosione di fulgida luce bianco-azzurra, il fulmine viene incanalato dalle barre conduttive e dai cavi verso il tavolo su cui giace la blasfema creazione dello scienziato. Il costrutto, in parte carne e in parte macchina, sobbalza con violenza sottoposto alla potenza elementale scatenata dalla tempesta che lo sta attraversando. Infine la furia del fortunale recede, il suo eco che scema oltre le distanti cime dei monti. Per un momento tutto rimane come congelato nel tempo, l'aria è calda a causa dell'ozono combusto, ma è una pace di breve durata. La mostruosa creatura, con i pistoni che sibilano per il vapore e lo sferragliare delle articolazioni meccaniche, si solleva in piedi. Spalanca le fauci, producendo un raccapricciante lamento. “È vivo!” grida lo scienziato in preda a una gioia selvaggia. “Non oseranno più dare del pazzo al Professor Arcanum” dopo di che’ prorompe in una risata isterica. “E a ben pensarci, tu hai avuto l'onore di testimoniare la nascita del mio golem.” Il torreggiante costrutto si gira nella tua direzione e avanza con passi lenti e poderosi, protendendo le braccia verso di te. Sai di dover almeno tentare di fermare questo essere, a cui nessuno avrebbe mai dovuto infondere la vita. L'unica arma adeguata che potresti avere con te è un'Asta di Ferro. Se disponi di un simile oggetto, vai al **77**. Altrimenti, ancora una volta decidi di affidarti alla tua fida spada (vai al **152**).

121

Mentre stai cercando il successivo appiglio e tutto il tuo peso è sostenuto unicamente da una mano, il mattone su cui ti stai sorreggendo cede. Istintivamente

molli la presa e cerchi di afferrarne un altro, ma in preda al panico le tue dita scivolano sulla muffa fradicia senza incontrare nulla a cui aggrapparsi. Ormai sbilanciato, perdi l'equilibrio e precipiti nel fosso. Ti schianti in una trentina di centimetri di acqua stagnante alzando un mare di schizzi, in mezzo a mucchi di pietre crollate, escoriandoti le spalle e lesionando il ginocchio. (Perdi 3 punti di RESISTENZA e 1 punto di ABILITÀ). Dolorosamente, ti rialzi in piedi. Vai al **221**.

122

Stai scendendo un declivio che termina in una caverna a malapena più ampia di un grosso tunnel, che dà accesso ad altre due gallerie. Nell'oscurità si intravede il bagliore dell'oro, una vena del lucente biondo metallo attraversa la parete fino a raggiungerne la superficie. Steso a faccia in giù sul terreno, sotto la vena aurifera, c'è il corpo di un Nano. A giudicare dalla candela fusa fissata all'elmetto e dal piccone che giace abbandonato al suo fianco, supponi si tratti di un prospettore. Ti inginocchi con attenzione accanto a lui e cerchi il battito. Il Nano è decisamente morto, ma che cosa l'ha ucciso? A quel punto ti accorgi delle due punture sul suo collo. Potrebbero essere opera di un vampiro o di un ragno veramente grande. Se intendi perquisire il cadavere del Nano, vai al **266**. Altrimenti non puoi fare altro che andartene da qui seguendo uno dei passaggi, ma quale?

L'uscita stretta e angusta? Vai al **97**.
L'ampio tunnel circolare? Vai al **14**.
Il passaggio con le stalattiti? Vai al **442**.

123

Noti che l'uomo indossa diversi ciondoli appesi alle catenelle che ha al collo. Uno di questi inizia a pulsare di un caldo bagliore giallo e lui lo stringe, come per conferma. “Proprio come sospettavo” enuncia cupo, “il Mannaro è su di te, creatura della notte!” Capisci che lo scontro è inevitabile, ed estrai prontamente la spada. Vai al **465**.

124

Rivolgendo a Nonna Zekova un frettoloso addio, ti getti ancora una volta a capofitto nella notte, con Ulrich al tuo fianco. Sei deciso a mettere con le spalle al muro quel pazzo lunatico e porre fine a questo incubo. Non è difficile individuare il passaggio del lupo. State seguendo una traccia lasciata da una fuga precipitosa e la strada è piena di arbusti sradicati. Da più avanti cominciate anche a sentire latrati e uggiolii. Poi, dietro di voi, un brusco, poderoso ringhio. Ti giri in tempo per vedere nuovamente il Lupo Nero mentre si getta fuori dall'ombra del fitto degli alberi. Stavolta

però è Ulrich il bersaglio. La creatura è assetata di vendetta; senti un disgustoso scricchiolio e Ulrich rantola di dolore mentre il lupo affonda i denti nella sua gola. Poi il boscaiolo giace immobile. Rimani a guardare, paralizzato per un momento in preda a un incredulo orrore, quando il lupo si solleva dalla figura accasciata di Ulrich e ti accorgi che si appoggia su due gambe. Ma non è più un lupo. Il suo corpo è simile a quello di un uomo, per quanto ancora coperto di fitto pelo nero e dotato dell'inconfondibile muso e delle orecchie appuntite di un lupo. Si è tramutato in qualcosa che è oltre una bestia ma meno di un essere umano. Le labbra si ritirano scoprendo le zanne insanguinate e il Licantropo Nero ringhia minacciosamente rivolgendosi verso di te. Non puoi fare altro che combattere.

LICANTROPO NERO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7

La belva non abbandonerà la battaglia e tu non glielo permetteresti comunque. In un modo o nell'altro, questo sarà un duello all'ultimo sangue. Se riesci a spuntarla, vai al **229**.

125

Nell'istante in cui la fiamma scoperta della tua lanterna lambisce le ragnatele penzolanti, i trefoli setosi prendono immediatamente fuoco. Le fiamme si propagano in fretta per tutta la cavità e il mostro rimane intrappolato al centro. Con le raccapriccianti strida della Regina Ragno che ti rimbombano nelle orecchie, abbandoni la caverna ingioiellata. L'antro

viene consumato dalle fiamme e il denso fumo nero si riversa nella rete di cunicoli sotterranei: adesso ti sarà impossibile rientrare in quella grotta. Se intendi proseguire nella tua esplorazione delle cave al di sotto del Picco Infranto, appunta che casomai ti venisse offerta l'opzione di visitare il paragrafo 442, non ti sarà possibile scegliere quel percorso. Ci sono solamente due uscite da questo posto. Seguirai il tunnel di stalattiti (vai al **122**) o di stalagmiti (vai al **405**). O preferisci abbandonare completamente queste caverne infestate dai ragni (vai al **331**)?

126

Il complesso della Torre di Maun risulta essere più esteso di quanto avessi immaginato a una prima analisi. Il torrione svetta ben oltre l'ampia struttura del pianterreno. Ti imbatti in cucine e dispense (e riesci a trovare abbastanza razioni essiccate da mettere insieme una quantità di cibo sufficiente per 3 unità di Provviste) ma la stanza più impressionante è un'enorme sala per banchetti. Il tavolo, apparecchiato per trenta ospiti, è stato preparato per servire la zuppa, ma quanto tempo fa? I piatti, i candelieri e i calici sono tutti coperti da un fine e delicato velo di ragnatele. Puoi prendere un paio di Candelieri d'Argento dal tavolo, ma non c'è altro che possa esserti utile qui. Vai al **7**.

127

Prosegui chilometro dopo chilometro lungo la strada settentrionale, attraversando brulle colline grigie in questa tarda giornata autunnale, senza incontrare anima viva, finche' ti lasci indietro quella valle

desolata per avventurarti in una brughiera spazzata dal vento. Prosegui il tuo cammino sotto il cielo che si fa plumbeo, mentre il sole cala all'orizzonte. Se hai la parola in codice *Eratla* riportata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **511**, altrimenti vai al **190**.

128

Riesci a sfiorare le radici fibrose con la punta delle dita e infine, con uno scatto che ti fa affondare ulteriormente in quel pantano nerastro, riesci ad aggrapparti. È un lavoro lungo ed estenuante, ma alla fine riesci a tirarti fuori dalla palude, per poi gettarti a terra su una collinetta erbosa e riprendere un po' di fiato. Mentre sei sdraiato, cercando di far recuperare le forze ai tuoi arti indolenziti, ti accorgi di una luce pulsante nei dintorni. Facendo attenzione, riesci a

notare dei fuochi fatui sospesi sopra il terreno acquitrinoso che brillano in maniera intermittente di una luminescenza verdastra. Il movimento di quelle sfere di luce vorticante è ipnotico e rimani affascinato dalle strane movenze guizzanti di una in particolare. Questo fuoco fatuo si sta avvicinando verso di te e ora pulsa di un malevolo colore scarlatto. Riesci a malapena ad alzarti ed estrarre la spada prima che il fuoco fatuo ti sia addosso, intento a cibarsi della tua energia vitale.

FUOCO FATUO
ABILITÀ 10 RESISTENZA 6

Questa creatura magica può venire danneggiata dall'acciaio della tua arma, ma risponderà con degli sfrigolanti raggi di energia. Ogniqualvolta riuscirà a colpirti, l'insidioso fuoco fatuo ti infliggerà la perdita di 3 punti di RESISTENZA. Se riesci a uccidere il fuoco fatuo, le misteriose forze che tengono assieme la sua forma si dissiperanno nell'aria, lasciando dietro di loro solo l'intenso odore di ozono, mentre la creatura si dissolve nel nulla. Vai al **342**.

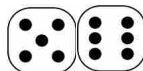
129

Il monaco ti lascia entrare nell'Abbazia, guidandoti attraverso il complesso di costruzioni di pietra fino al dormitorio destinato ai pellegrini itineranti. Ti indica un semplice giaciglio e poi se ne va. Dopo poco un altro monaco, col volto coperto dal cappuccio esattamente come il primo, ti porta una ciotola di brodo fumante e una tazza di acqua fresca. Intendi mangiare il cibo che ti ha portato (vai al **145**) o preferisci consumare le tue provviste (o anche nulla) prima di metterti a dormire (vai al **164**)?

130

Ti sollevi in punta di piedi e tasti l'immagine del Castello di Wulfen come ti ha consigliato la vecchia strega. Al tatto il cancello sembra essere leggermente sporgente e, certo che sia il meccanismo di sblocco della porta segreta, premi in quel punto.
Con un click si spalanca un’apertura celata dal dipinto della mappa di Lupravia, che altrimenti non avresti mai trovato. Dietro di essa si trova una stretta scalinata di pietra. Vuoi salire la scalinata (vai al **512**) o preferisci abbandonare la Sala della Mappa attraverso la porta nella parete di fronte e te (vai al **321**)?

131

Tiri un profondo respiro e ti avvicini al bancone per informarti circa il costo di una stanza per la notte.
“Tre pezzi d'oro per la mezza pensione” spiega, “un pezzo d'oro per la sola stanza.”
Se sei disposto a pagare i 3 Pezzi d'Oro, scopri che la mezza pensione comprende un boccale di birra e del pollo allo spiedo ormai freddo, che ti restituiscono fino

a 4 punti di RESISTENZA.
Se invece paghi solo per la stanza dovrai consumare una porzione di Provviste se vuoi recuperare un po' le forze. Indipendentemente da quello che tu decida, puoi ritirarti nella tua stanza (vai al **258**) o rimanere al bancone e parlare con l'oste (vai al **155**), la cameriera (vai al **188**) o il giovane uomo agitato (vai al **220**).

132

"Balci è a nord, mentre a est più lontano da qui c'è Maun, anche se è a un giorno di cammino. Invece dall'altra parte della foresta troverai la città di Vargenhof, ma si dice in giro che anche quel posto sia stato funestato da spiacevoli eventi."
Ora dirigiti al **395**.

133

Se hai abbattuto l'Arci-Licantropo servendoti della Spada dei Wulfen, vai al **464**. Altrimenti non sei in possesso dei mezzi per impedire al demone di resuscitare il conte Varcolac. Ne hai modo di prevalere contro il Warg Mannaro che è il Principe di Lupravia.

La tua avventura termina qui, sotto gli spietati artigli del capostipite della stirpe di Lupi Mannari dei Wulfen.

134

“Da questa parte” ti esorta il sinistro Direttore del Circo con un luccichio negli occhi. Gli getti 2 Pezzi d'Oro, che intercetta col suo cappello a cilindro. “Resta un’ora o tutto il giorno” querula, “ma divertiti, dai un'occhiata attorno.” Passando sotto allo striscione del “Circo” esplori ciò che si nasconde oltre. Sei attrazioni catturano il tuo interesse. La prima è una tenda blu notte decorata da stelle e lune d'argento, con affisso un cartello: “Madame Zelda – Signora del Mistero”. La seconda è un carrozzone sfarzosamente pitturato con la dicitura “Galleria degli Specchi” dipinta su un lato. Segue la preoccupante “Gabbia” e poi il bancone chiamato “Le Frecce di Archer”. C'è anche lo spettacolo di un uomo e dei sui pupazzi, “Il Maestro delle Marionette”, che sta richiamando una discreta folla. Per ultimo c'è un vasto tendone collocato proprio al centro del Circo, che reca dipinta sulla spessa tela l'immagine di minacciosi occhi baluginanti e di una

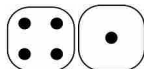
bocca irta di zanne. Fuori dall'entrata il cui telone è scostato, l'insegna riporta “Serraglio delle Stranezze di Gambastorta”. Quale di queste attrazioni intendi visitare per prima?

Madame Zelda, Signora del Mistero? Vai al **149**.
La Galleria degli Specchi? Vai al **63**.
La Gabbia? Vai al **445**.
Le Frecce di Archer? Vai al **104**.
Lo spettacolo dei burattini? Vai al **430**.
Il Serraglio delle Stranezze di Gambastorta? Vai al **41**.

135

“Perso, dici?” lo sguardo inflessibile dell'uomo non vacilla per un attimo mentre valuta la tua storia. Nel tentativo di convincerlo cominci a farfugliare, arricchendo il tuo racconto di dettagli pertinenti. Non stai esattamente mentendo; stai solo lesinando un po' sulla verità. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **268**. Se sei Sfortunato, vai al **57**.

136

Il passaggio termina in una piccola stanza circolare, nulla di più di un'ampia alcova. Il pavimento dell'ambiente è stato scavato per formare un bacile di pietra al cui interno si contorce una massa brulicante di viscide sanguisughe. Stai quasi per andartene quando ti accorgi di quella che sembra essere l'elsa di un pugnale, emergere da quell'amalgama fluida e ripugnante. Sei pronto a credere che qualcuno in questo complesso stia allevando parassiti. Intendi entrare nella fossa per afferrare l'arma ed estrarla (vai al **482**) o intendi tornare alla biforcazione (vai al **181**)?

137

Una volta che il fattore e sua moglie si mettono al sicuro, ti appresti a fare la tua mossa contro l'Impersonificatore. La creatura sibila e sputa, sfoderando gli artigli e i denti aghiformi. Da parte tua, ti affidi al ferro battuto, dato che stando alle leggende, il ferro è anatema per simili creature.

IMPERSONIFICATORE
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5

Se l'Impersonificatore ti ferisce più di una volta, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Appena sconfiggi lo spiritello, vai al **493**.

138

La cantina, rischiarata dalla luce delle candele, ospita una vasta collezione di vini: sia le scansie che le bottiglie riposte sono coperte di polvere. Molti dei fiaschi che sono conservate qui sono vecchi di secoli: assolutamente imbevibili eppure possono valere una fortuna per i giusti collezionisti. Ma tu non sei certo qui in veste di sommelier. Tuttavia su un tavolo trovi diverse bottiglie impolverate di vino rosso e alcune di un qualche distillato trasparente, molte sono stappate. Vuoi bere un po' di vino rosso (vai al **153**), del liquore (vai al **171**) o preferisci piuttosto abbandonare la cantina e cercare da qualche altra parte (vai al **7**)?

139

Tenendo la mano nella tua, la esamini all'incerta luce ambrata fornita dal fuoco. L’arto adesso appare quasi

completamente umano, se si eccettuano le unghie ad artiglio, ancora eccezionalmente lunghe e dure. Ma c'è qualcos'altro di interessante. Al dito medio porta un massiccio anello con sigillo, raffigurante un elaborato emblema sulla superficie circolare.
Il blasone mostra una testa di lupo ululante stagliata contro la luna piena.
Se vuoi conservare questo morboso cimelio, aggiungi l'Anello con Sigillo all'Equipaggiamento sul *Foglio d'Avventura*. Vai al **290**.

140

E così sei finalmente giunto a Wulfenstein. Gli edifici ricoperti dalla neve si ergono sul ciglio dello Strapiombo di Garou, un enorme baratro che si spalanca per centinaia di metri, dominando da questo pianoro montano il Fiume Furente che imperversa molto al di sotto con le sue acque torbide e fragorose. Lo sgangherato villaggio è sovrastato dal minaccioso castello edificato sulla cima del promontorio, molto al di sopra di Wulfenstein, i cui parapetti in rovina formano una linea irregolare contro il cielo. Il calar del sole ha ormai cominciato a dipanare il suo manto violaceo-grigiastro sulle montagne innevate a nord, che a loro volta stanno proiettando le loro ombre sui tetti del villaggio. La tua prima impressione è quella di un luogo selvaggio, più adatto agli animali che a degli esseri umani.
Non c'è nessuno ad assistere al tuo arrivo, con l'eccezione di qualche cane spelacchiato che rovista in mezzo ai detriti dispersi sulle strade.
Se hai la parola in codice *Aytak* segnata sul tuo *Foglio d'Avventura,* vai al **196**, altrimenti vai al **19**.

141

Se stai combattendo con un Pugnale d'Argento, vai al **192**. Se non disponi di una simile arma vai al **173**.

142

Strisciando lungo il passaggio arrivi a una sezione delle dimensioni di una piccola stanza, dove diversi tunnel si congiungono nelle viscere del Picco Infranto. *Metti alla prova la tua Abilità*. Se hai successo vai al **292**. In caso contrario vai al **383**. (Se sei già passato di qui, recati direttamente al **236**).

143

Sentendoti ancora a disagio e ansioso di scrollarti di dosso la minaccia di quell'intelletto malevolo, torni sulla strada. Consapevole che il tramonto sta rapidamente cedendo il posto alla notte, troverai rifugio tra i picchi a est (vai all'**11**) o continuerai verso nord in direzione di Vargenhof, pur sapendo che dovrai accamparti sotto le stelle (vai al **98**)?

144

Determinato a proseguire la tua ricerca dell'Arci-Licantropo per liberarti dal suo maledetto retaggio, insisti nel dirigerti lungo la strada a est ben oltre il tramonto. La luna fa il suo ingresso, oramai quasi completamente piena, con le nuvole che vi scivolano

davanti sospinte dal vento. Le ombre danzano lungo la strada sotto l'influsso stroboscopico dei raggi di luna. Non riesci a trattenerti dal fissare lo scintillante disco celeste e appena la luce della luna si riflette nei tuoi occhi, senti qualcosa cambiare in ogni fibra del tuo essere. Annota il numero 176 sul tuo *Foglio d' Avventura* e poi vai al **20**.

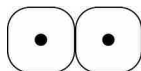
145

Ti getti con entusiasmo su quel brodo saporito e in men che non si dica hai svuotato la ciotola. (Recupera 4 punti di RESISTENZA). Improvvisamene ti senti molto stanco e ti distendi sul pagliericcio. Vai al **16**.

146

Dopo aver varcato le porte in cima alla scala, arrivi in una anticamera molto più piccola, rivestita di pannelli di noce. Davanti a te ci sono due porte dello stesso materiale. Una targa di ottone su quella a sinistra reca incise le parole “Stanza delle Mappe”. Un'analoga placca metallica sulla porta a destra recita “Sala da Musica.” Non vedendo altre possibilità intendi entrare nella Stanza delle Mappe (vai al **180**) o nella Sala da Musica (vai al **105**)?

147

Facendo ricorso a tutte le tue riserve di disperato coraggio, sostenuto dall'adrenalina e tenendo la spada sollevata sopra la testa, carichi il lupo malgrado esso si sia scagliato a sua volta contro di te. Ma dato che hai preso l'iniziativa sei tu a mettere a segno il primo colpo. Il lupo guaisce di dolore, poi il dolore si tramuta in rabbia quando si getta su di te.

LUPO NERO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 8

Dopo due Scontri, o se riduci la resistenza del Lupo Nero a 7 o meno, quale si verifichi prima, recati subito al **271**.

148

In preda all'orrore volti le spalle alla larva, intenzionato a fuggire dall'Abbazia. Ma non appena ci provi, quella mostruosità ributtante freme e ti vomita addosso una copiosa quantità di melma che si rivela essere acida. Tira un dado, dividi il totale per 2 (arrotondando per eccesso) e aggiungi 3 al numero (ottenendo un totale tra 4 e 6); riduci il tuo punteggio di RESISTENZA di questo valore. Se sei ancora vivo, sei costretto a combattere il mostro. Vai al **426**.

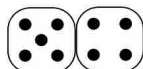
149

Scosti il drappo appeso all'entrata e penetri nella tenda adornata di lune e stelle. L'aria è satura di incenso. Seduta dietro un tavolino adornato da un panno di velluto blu c'è una donna di mezz'età, eccessivamente truccata e vestita con molti strati di veli e scialli colorati. Sulla testa indossa un turbante scarlatto, assicurato da uno spillone di zaffiro. Davanti a lei c'è una sfera di cristallo, appoggiata sul suo sostegno inciso nell'ebano. “Benvenuto, straniero” si rivolge a te Madame Zelda con un forte accento, che ritieni volutamente esagerato per ottenere più effetto. “Metti dell'oro nel mio palmo e ti rivelerò tutto quel che il futuro ha in serbo per te.”
Se intendi pagare per questo privilegio, sottrai 1 Pezzo

d'Oro dal tuo *Foglio d'Avventura* e vai al **224**.
Se non vuoi spendere altro tempo qui, vai al **167**.

150

Dalle fauci sbavanti del Lupo Mannaro prorompe un ringhio malvagio e gutturale; il Conte, terribilmente trasfigurato, passa all'attacco.

ARCI - LICANTROPO
ABILITÀ 12 RESISTENZA 16

Se il Lupo Mannaro ti ferisce, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se riesci a portare la RESISTENZA dell'Arci-Licantropo a 6 o meno, o dopo sette Scontri – ammesso che tu sopravviva tanto a lungo – recati immediatamente al **503**.

151

La brigata di cacciatori torna in città ormai priva di boria, solo per scoprire che la Bestia ha colpito ancora; questa volta nella parte meridionale di Vargenhof, penetrando in un mulino e trucidando il mugnaio e tutta la sua famiglia. Senza fermarvi a riposare, tu e il resto dei cacciatori vi dirigete verso la scena del massacro, ma nel tempo che impiegate per giungere fin lì, la Bestia si è già dileguata. (Perdi 1 punto di FORTUNA e aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Tornati alla sala consiliare, trascorri la notte accampato all'interno dell'edificio, assieme agli altri cacciatori.
Quando finalmente ti risvegli, mezzogiorno è abbondantemente passato ed è tempo di rimettersi in marcia. Vai al **507**.

152

L'imponente mostro frutto dell'uomo avanza verso di te con passi lenti e pesanti, piccoli lampi azzurri danzanti al ritmo della tempesta che infuria gli illuminano gli occhi. La bocca della creatura si spalanca producendo un lugubre lamento mentre le sue gonfie dita putrefatte si dirigono verso il tuo collo.

GOLEM MASTODONTICO
ABILITÀ 9 RESISTENZA 11

Ogni volta che il golem vince uno scontro, tira un dado. Con un 5 o 6, il costrutto ti afferra con entrambe le mani e ti colpisce con una scarica di energia elettrica residua, infliggendoti la perdita di 3 punti di RESISTENZA. Se riesci ad avere la meglio su questo colosso barcollante, vai al **169**.

153

Mandi giù un sorso da una delle bottiglie e quando senti il liquido denso scenderti lungo la gola comprendi il tuo orribile errore. Vino rosso all'interno del castello di un presunto Vampiro! Si può sapere a cosa stavi pensando? Non c'è vino in queste bottiglie, bensì sangue umano! Ti ritrai inorridito, sputando per pulirti la bocca da quel sapore disgustoso, ma ormai il danno è fatto.
Il lupo al tuo interno esulta al sapore del sangue e riesce a consolidare la presa sul tuo corpo (aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO e perdi 1 punto di FORTUNA). Scagli la bottiglia di sangue sul pavimento e abbandoni la cantina a gambe levate. Vai al **7**.

154

La tua risalita dall'abisso, sebbene faticosa, non ti riserva ulteriori sorprese sgradevoli e riesci a issarti nella camera sotterranea senza spiacevoli incidenti. Ancora perplesso su cosa sia avvenuto qui, ti rassegni al fatto di non poter fare altro e così cerchi di tornare indietro facendoti strada tra queste disorientanti rovine.

Anni fa in questo luogo venne celebrato un rituale sacrilego, talmente blasfemo da lasciare una cicatrice sul mondo. Una persistente presenza maligna ne è stata il lascito e nel tempo che ti sei trattenuto nelle rovine, quella entità insidiosa si è nutrita delle tue paure, fino a diventare abbastanza forte da ottenere una forma fisica. Ed eccola ora manifestarsi di fronte a te, sotto forma di un lascivo volto demoniaco che si condensa dall'aria che ti sta di fronte. Sembra scaturita da un incubo, un’amalgama di ogni cosa di cui tu abbia mai avuto paura. Zampe di ragno pelose e ripugnanti ed escrescenze brulicanti fuoriescono da lacerazioni nella pelle spessa di quella grottesca faccia da gargolla. Poi l'essere dà forma a degli arti dalle impossibili articolazioni. Le orbite vuote dei suoi occhi grondano larve mentre la Malizia guizza verso di te come un ragno, servendosi di gambe che potrebbero essere braccia e ti afferra con mani che potrebbero essere piedi, emettendo un suono costante, simile a quello di una massa di blatte.

LA MALIZIA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 9

Se sconfiggi la Malizia, l'entità malvagia si scioglie

come cera, mentre la sua essenza del nero più cupo cerca rifugio nelle fitte ombre della notte. Col cuore che ti batte all'impazzata nel petto, copri correndo la distanza che ancora ti separa dalla strada.
Vai al **143**.

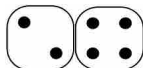
155

“Serata tranquilla” dichiari in maniera colloquiale, cercando disperatamente di alleggerire l'atmosfera del locale, non sentendoti ancora pronto ad accennare alla tua recente e inquietante esperienza lungo la strada.

“E che ti aspettavi?” risponde l'uomo con tono burbero. “Prima quel cane rognoso di un bandito teneva alla larga i clienti grazie alle sue scorrerie e adesso che è morto, il suo fantasma continua a terrorizzare la gente. Sto pensando di vendere tutto e andarmene con mia figlia per tentare la fortuna a Bathoria; non che troverei mai nessuno disposto ad acquistare questo posto, comunque.”

Imbarazzato, porgi le tue scuse e decidi di parlare con la cameriera, che supponi essere la figlia del proprietario (vai al **188**), col ragazzo (vai al **220**), oppure preferisci ritirarti nella tua stanza (vai al **258**)?

156

Ti trovi in una navata sostenuta da colonne. Un pungente odore dolciastro e nauseante pervade l'aria carica dei fumi dell'incenso e rischiarata dal carbone che brucia in alcuni bracieri. Dal soffitto a botte del coro, riecheggia il tenue mormorio di un canto. Incuriosito dalla nenia, mantenendoti nell'ombra del

colonnato, strisci lungo la navata diretto verso il santuario celato dal velo di incenso.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato vai all'**80**.
Se sei Sfortunato, vai al **439**.

157

"Lo Shuck è una belva terrificante. Un mastino fantasma inviato a tormentare Padre Corran, il prete che si occupa del santuario di San Crucius e del pozzo guaritore annesso. Il santuario si trova a nord-ovest da qui, oltre l'infida Fenmoor. Si dice che lo Shuck abbia un solo occhio, freddo e bianco come la luna e zanne come coltelli. Anche se non capisco come qualcuno possa sapere queste cose; si dice che i malcapitati che guardino il muso di quella bestia muoiano all'istante per il terrore."
Segna la parola in codice *Eratla* e vai al **395**.

158

Proseguendo lungo il passaggio raggiungi un trivio. Tre brevi corridoi proseguono a destra, sinistra e di fronte a te; ciascuno termina con una porta che,

presumi, conduca a un'altra stanza. Non ci sono indicazioni su cosa ci sia dietro ciascuna soglia, quindi sceglierai:

Quella a sinistra? Vai al **428**.
Dritto di fronte a te? Vai al **496**.
Quella a destra? Vai al **310**.

159

Sei costretto a chinarti per evitare di spaccarti la testa contro la roccia viva del soffitto, solo pochi centimetri sopra di te. Emergendo dal tunnel ti ritrovi in una caverna fredda, a malapena più di uno snodo dove confluiscono, o da cui si dipartono, vari passaggi. Da che parte intendi andare adesso?

Lungo un tunnel tortuoso? Vai al **31**.
Verso il passaggio disseminato di ciottoli? Vai al **142**.
Segui un canale striato di quarzo giallo? Vai al **70**.

160

"Specchio, specchio, presta ascolto al mio intendimento. Ciò che io cerco è il Pugnale d'Argento." In risposta alle tue parole, il vetro di fronte a te pare incresparsi e il tuo riflesso si deforma e scompare. Al suo posto appare l'immagine di un Pugnale d'Argento finemente cesellato, con l'impugnatura rivolta verso di te. (Recupera 1 punto di FORTUNA).

Aggiungi il Pugnale d'Argento all'Equipaggiamento sul tuo *Foglio d'Avventura*. Puoi usare il pugnale in combattimento, se così desideri, ma dato che non è bilanciato come la tua spada, dovrai combattere con la

tua Forza d'Attacco ridotta di 1 punto. Comunque, le ferite che infliggerai a qualsiasi creatura con la parola “Mannaro” nel suo nome, provocheranno un danno superiore (3 punti di RESISTENZA invece dei soliti 2) dato che il nobile metallo è nemico di una tale stirpe. Il Pugnale d'Argento potrà anche danneggiare Non Morti e Demoni ma in questo caso infliggerà i consueti 2 punti di RESISTENZA.

Convinto di essere un passo più vicino allo sconfiggere il male che tiene Lupravia nella sua stretta artigliata e a liberarti della Maledizione del Lupo Mannaro, abbandoni la stanza della torre, torni fino alla Sala della Mappa e attraversi l'altra porta. Vai al **321**.

161

La voce affranta continua la sua canzone e sebbene non ci sia mai una parola chiaramente distinguibile, sei certo che si rivolga a te. Ammaliato da quella nenia ipnotica, neanche ti accorgi di come i tuoi piedi ti stiano conducendo verso il ciglio dello specchio d'acqua. *Metti alla prova la tua Abilità.* Se hai successo, vai al **46**; se fallisci, vai al **64**.

162

La donna-ragno emette un grido penetrante e, muovendo simultaneamente le otto zampe, si precipita contro di te al galoppo. Se nella battaglia che sta per avere inizio intendi difenderti col Pugnale d'Argento che hai recuperato dal goblin, ogni ferita che infliggerai alla mostruosa Vedova Nera le arrecherà la perdita di 3 punti di RESISTENZA, dato che l'arma è particolarmente potente contro di lei; tuttavia dovrai

combattere riducendo di 1 punto la tua Forza di Attacco. Ora vai al **252** e affronta il tuo destino.

163

Appoggiandoti alla ringhiera irregolare, cominci a salire le scale.
Sei quasi giunto alla sommità quando una figura tarchiata emerge sul pianerottolo sopra di te. Il viso dell'uomo è orribilmente deforme e ha capelli lunghi e unti. Procede chino ma capisci che è dovuto alla sua gobba. “Padrone!” grida rivolta dietro di sé la sciagurata creatura. “Fhiamo fhtati difhturbati!”.

Una seconda voce, questa volta scevra da difetti di pronuncia, si leva in risposta. “Occupatene tu Igor. È quasi giunto il momento, l'esperimento non può essere interrotto. Quindi sbarazzati dell'intruso!”

All'ordine del suo padrone, il gobbo caracolla verso di te lungo le scale, con un massiccio randello sollevato sopra la testa.

IL GOBBO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 7

Per la durata del combattimento sei costretto a ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto a causa della tua collocazione precaria sulle scale contro un avversario in posizione sopraelevata.

Se il Gobbo vince due Scontri consecutivi, vai al **393**. Altrimenti, quando riesci a portare la sua resistenza a 5 o meno, vai immediatamente al **422**.

164

A dispetto di tutta la fatica accumulata durante i tuoi viaggi, quando ti sdrai e ti distendi sul duro pagliericcio, il sonno tarda ad arrivare. Nonostante il caloroso benvenuto dei monaci qualcosa in questo posto non ti convince e persino il lupo che è in te si sente minacciato. Incapace di addormentarti, decidi di vederci chiaro. Strisciando furtivo nell'edificio buio – spada alla mano e zaino in spalla – esci dal dormitorio. Ti arresti in cima alla scala notturna dei monaci, avendo sentito delle voci. Sono i due frati di prima e stanno discutendo proprio di te! A quel punto senti uno dei due commentare: "L'Abate apprezzerà enormemente l'udienza col pellegrino." La frase viene sottolineata da una sinistra risatina da parte del monaco.

"Avanti" replica l'altro, "Non facciamo attendere oltre sua enfiata eminenza. La mistura soporifera non avrà effetto ancora a lungo."

Non c'è tempo da perdere, i Monaci Neri ti stanno venendo a prendere e non puoi sapere per certo quanti ce ne siano in giro. Decidi di sfruttare a tuo favore il fatto che ti credano ancora addormentato e scappare attraverso l'Abbazia ancora avvolta nell'oscurità, per raggiungere l'entrata e filartela prima che i monaci si accorgano che sei fuggito. Il tuo piano sembra filare liscio fino a che, a metà di un chiostro pavimentato di pietre, una lastra oscilla sotto i tuoi piedi e si spalanca verso il basso, facendoti precipitare lungo uno scivolo ripido e viscido.

Impossibilitato ad arrestare la caduta, ruzzoli lungo la conduttura verso le fetide tenebre sottostanti. Vai al **194**.

165

Raccontando minuziosamente come sei entrato in possesso del Pugnale d'Argento mostri a Vereticus la lama dalla fine fattura. Lui reagisce afferrando una pergamena da uno scaffale in alto e dispiegandola sul bancone ingombro di libri: riporta il disegno di un pugnale che sembra in tutto e per tutto quello in tuo possesso. “Incredibile!” balbetta. “E tu dici che questo pugnale era in possesso di una donna serpente? Allora doveva trattarsi di Serena, l'Incantatrice di Saarven. Penso sia stata proprio lei a dirigere la Cerimonia della Convocazione. Un fenomeno da baraccone hai detto? Serpensa la Donna Serpente? Cielo, quanto possono cadere in basso i potenti. Bhè, si dice che il potere assoluto corrompa in maniera assoluta, mai stato più vero di così.” Ora torna al **260**.

166

Malgrado la carrozza acceleri lungo la strada per Wulfenstein, i lupi guadagnano terreno: tentano di serrare le fauci sui garretti dei cavalli che galoppano. Sembrano inoltre cercare di decidersi a balzare direttamente sulla carrozza. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **239**. Se sei Sfortunato, vai al **223**.

167

Selezionando un luogo che ancora tu non abbia visitato, vuoi dirigerti da Madame Zelda Signora del Mistero (vai al **149**), alla Galleria degli Specchi (vai al **63**), Alla Gabbia (vai al **445**), a Le Frecce di Archer (vai al **104**), allo spettacolo delle marionette (vai al **430**), al Serraglio delle Stranezze di Gambastorta (vai al **41**) o, in alternativa, abbandonerai il Circo (vai al **186**)?

168

Dopo quello che ti è stato spiegato o che hai scoperto da te, ti sembra tutto fin troppo facile. Abbassi la coppa e fai un passo in avanti verso il monaco, curioso di dargli un'occhiata sotto il cappuccio. Da dietro invece giunge un colpo inaspettato, mentre un oggetto contundente si abbatte sulla tua nuca. Crolli privo di sensi sul pavimento dell'erboristeria. Perdi 2 punti di RESISTENZA e poi vai al **16**.

169

La tempesta imperversa come una bestia selvaggia. Le folgori si abbattono nuovamente sulla cima della torre. Chi è che ha detto che il fulmine non colpisce mai due volte nello stesso posto? L'energia elementale scaturita dal cielo appicca alcuni piccoli incendi all'interno del laboratorio dello scienziato. “La mia creatura! La mia stupenda creazione!” Il folle Professor Arcanum singhiozza e crolla in ginocchio accanto ai resti fumanti del suo golem. In quel momento, soffiando come un gatto selvatico, il suo servitore gobbo ti si avventa contro. (Se lo hai già affrontato, riduci il suo punteggio di RESISTENZA di conseguenza)

IL GOBBO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 7

Se concludi la battaglia contro Igor in cinque Scontri o meno, vai al **197**. Se impieghi più di 5 Scontri, vai al **184**.

170

Nelle varie botteghe lungo la piazza trovi i seguenti oggetti di cui potresti avere bisogno:

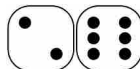
Oggetto Prezzo
Spada 10 Pezzi d'Oro
Pugnale 6 Pezzi d'Oro
Corda e rampino 3 Pezzi d'Oro
Balestra e sei quadrelli 12 Pezzi d'Oro
Pettorale 8 Pezzi d'Oro
Lanterna e scatola per esca 3 Pezzi d'Oro
Provviste 3 Pezzi d'Oro a Pasto

La maggior parte degli oggetti menzionati non ha bisogno di spiegazioni, comunque ci sono un po' di cose che faresti bene a sapere.
Il pugnale è più leggero ed economico della spada, ma se lo impieghi in combattimento dovrai ridurre di 1 punto la tua Forza 'Attacco.
Puoi usare la balestra una volta per combattimento prima di ingaggiare l'avversario in mischia (finché hai ancora quadrelli da scagliare); *metti alla Prova la tua Abilità* e se hai successo il dardo di balestra costerà al tuo avversario 2 punti di RESISTENZA.
Il Pettorale ridurrà ogni danno da te subito di 1 punto con un risultato di 1-3 sul dado.

Puoi comprare quanti Pasti vuoi, ciascuno di essi ti restituirà 4 punti di RESISTENZA.

Concludi qualunque acquisto tu desideri (naturalmente fintanto che avrai abbastanza denaro) e poi decidi che cosa fare dopo. Intendi:

Visitare la bancarella dell'alchimista/metallurgo? Vai al **54**.
Raggiungere il gruppo di caccia davanti alla sala consiliare? Vai al **201**.
Lasciare immediatamente Vargenhof? Vai al **507**.

171

La vodka ti brucia la bocca e la gola non appena ne assaggi un sorso, ma presto pervade il tuo corpo di un piacevole tepore.
Grazie all'alcolico puoi recuperare fino a 3 punti di RESISTENZA, ma la prossima volta che ti verrà indicato di *Mettere alla Prova la tua Abilità* dovrai ridurre la tua ABILITÀ di 1 punto.
Detto questo, la vodka ti riempie anche di un rinnovato coraggio: per la prossima battaglia aumenta la tua Forza d'Attacco di 1 punto.
Adesso ti va di bere un po' di vino rosso (vai al **153**) o preferisci abbandonare la cantina (vai al **7**)?

172

Due forme ripugnanti compaiono dal fondo della strada, intente a ringhiare e schioccare le fauci l'una all'altra.
Inizialmente li confondi per uomini lupo. È solamente quando passano dalle ombre più fitte a una zona rischiarata dalle ultime luci della giornata che noti gli squarci nella loro pelle scabrosa. Essi rendono visibili le nude ossa, organi verdi-grigiastri e la gabbia toracica. A volte procedono sulle zampe posteriori come uomini, in altri momenti camminano a quattro zampe e hanno appena percepito il tuo odore. Con gli occhi che brillano di luce rossa, i Warg Mannari – lupi mannari non morti intrappolati nelle loro putrescenti forme ibride – si apprestano ad attaccare! Affronta questi mostri selvaggi contemporaneamente.

Primo WARG MANNARO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 8
Secondo WARG MANNARO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 7

Se vieni ferito più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se sopravvivi alla battaglia, vai al **390**.

173

La vampira fende l'aria verso di te a mani nude, servendosi dei suoi artigli, mentre tu ribatti col freddo acciaio. Per quanto i colpi che arrechi alla Contessa non morta appaiano ferirla, i tagli si rimarginano pochi istanti dopo senza traccia di sangue. Le armi convenzionali non possono nulla contro questa

creatura della notte e alla fine il suo vigore, apparentemente illimitato, ha la meglio sul tuo corpo stremato che cede alla fatica. Privo di un'arma benedetta da impiegare contro di lei, il tuo corpo viene fatto a pezzi dalla Vampira. La tua avventura termina qui.

174

Sferri il colpo fatale e la mostruosa creatura sprofonda sott'acqua. Trucidato quell'orrore, rivolgi nuovamente la tua attenzione alla spada d'argento. Ti senti inspiegabilmente attratto dall'arma, al punto che fremi di impazienza senza comprenderne la ragione. Ma c'è qualcosa in queste rovine che genera l'oppressiva, quasi soffocante, atmosfera malvagia che permea

questo luogo come un cancro divorante. Vuoi entrare in acqua per recuperare la lama (vai al **267**) o non intendi trascorrere un minuto di più in questo acquitrino buio e vuoi scalare di nuovo la parete del pozzo (vai al **154**)?

175

Le voci delle creature spettrali sopraffanno rapidamente i tuoi sensi fino a che non ti riesce di udire altro. È come se quel sinistro coro comunicasse direttamente col lupo annidato dentro di te. E infatti eccolo cercare di prendere il controllo del tuo corpo, mentre tu ti opponi tendendo i muscoli fino allo spasmo (aggiungi 1 punto al tuo valore di CAMBIAMENTO). Nel pieno delle convulsioni, collassi per terra, con la bava alla bocca. Ed è lì che rimani mentre gli Strigoivani fanno del loro meglio per sbarazzarsi del branco fantasma, purtroppo senza alcun risultato…

Ti risvegli il giorno successivo, sdraiato sul suolo duro e freddo appena fuori di Strigoiva, dove gli abitanti ti hanno abbandonato dopo la traumatica notte trascorsa a combattere il fantasma dell'Ululante. Dalla posizione del disco solare nel cielo plumbeo sopra la tua testa, determini di aver dormito ben oltre mezzogiorno, anche se non ti senti per niente rinfrancato dal riposo. Oltre il confine orientale del villaggio ti trovi davanti a un bivio. Seguirai la strada che si dirige a nord (vai al **127**), a est (vai al **478**), o piuttosto percorrerai il sentiero poco frequentato che si snoda all'interno della foresta a circa un chilometro e mezzo a nord-est di Strigoiva (vai all'**8**)?

176

Da oltre le montagne a nord riecheggia il distante rombo dei tuoni e il balenare dei lampi.
È in arrivo un fortunale e farai bene a trovare un riparo.
Per fortuna scorgi un mulino a vento diroccato in cima a una collina circa duecento metri più avanti.
Le pale lacere ruotano, sospinte dal vento che comincia ad aumentare di intensità e scorgi l'incerto chiarore di una luce sulla finestra più elevata.
Cercherai rifugio nel mulino in rovina (vai al **235**) o sfiderai la furia delle intemperie all'aperto (vai al **198**)?

177

Dopo aver intrecciato conversazione col sacerdote, sposti rapidamente l'argomento sulle condizioni deplorevoli del villaggio.
"La causa è la Signora di Maun" ti confida. "C'è stato un tempo in cui credevo che avesse a cuore il nostro benessere ma adesso non ne sono più così sicuro. Per questo sono ancora qui; intendo fare tutto ciò che è in mio potere per aiutare. Se il male è all'opera in questi luoghi, allora si annida nella Torre di Maun. Ciò di cui abbiamo bisogno è un intrepido avventuriero che affronti la crudele Contessa nella sua tana. Sei disposto ad addossarti l'impresa?"
Se decidi di accettare, dovrai monitorare quanto metterai in guardia la Contessa servendoti di un punteggio di ALLARME. Segna che il tuo punteggio attuale di ALLARME è pari a 0 e vai al **56**.
Se non ti senti all'altezza della missione, decidi che sia ormai tempo di lasciare il villaggio (vai al **350**).

178

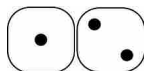
Mandi giù l'intruglio e immediatamente il tuo stomaco viene travolto dalla nausea. Tuttavia il preparato ha sortito l'effetto sperato e, sebbene non ti abbia curato dalla licantropia, ne ha sensibilmente ridotto gli effetti. Riduci il tuo punteggio di CAMBIAMENTO di 4 punti (ma tieni presente che non può scendere sotto 1) e recupera 1 punto di FORTUNA. Vereticus ti informa che, per quanto desidererebbe offrirti un letto per la notte, ritiene che tu debba riprendere senza indugio la tua ricerca dell'Arci-Licantropo dal momento che, con l'avvicinarsi della prossima luna piena, ogni secondo è inestimabile. Ringrazi lo studioso per il suo aiuto e abbandoni la villa fatiscente, ma non prima che Vereticus ti abbia rifornito di cibo sufficiente per 3 Pasti. Vai al **46**.

179

"Quando era vivo era conosciuto col nome di Il Ripugnante Lord Lucro" ti racconta Konrad. "I suoi crimini erano innumerevoli; dall'estorsione alla rapina, dal furto di cavalli all'omicidio a sangue freddo e la sua reputazione si sparse per tutto il paese e ben oltre. Questo fino a quando le pattuglie stradali non lo misero finalmente con le spalle al muro presso *L'Albero dell'Impiccato.* Laggiù incontrò la sua fine, il capitano di pattuglia decapitò il furfante con la sua stessa sciabola nelle stalle della locanda. Ma non trascorse molto tempo che la gente cominciò a riferire di aver visto Lord Lucro nuovamente a cavallo. Dopo poco cominciarono a sparire delle persone e si diffuse la voce che Lucro non fosse più a caccia dell'oro e dei preziosi della gente, ma che avesse iniziato a rubare

loro le anime per vendicarsi della sua uccisione.” Ora vai al **395**.

180

La Stanza delle Mappe ti mozza il fiato. Non ci sono carte topografiche o atlanti al suo interno. Invece ogni parete, e perfino il soffitto, è stata dipinta con rappresentazioni cartografiche intricate e dettagliatissime. C'è una mappa di tutte le province e i principati di Mauristatia e una che mostra tutto il Vecchio Mondo. In un angolo c'è anche un enorme globo, alto quanto un uomo, che raffigura l'intero Titan. Ad adornare l'ampio muro alla tua sinistra è disegnata una cartina geografica decorativa delle terre di Lupravia, da Strigoiva a sud-ovest fino alla città di Vargenhof, con Wulfenstein ritratta pericolosamente in bilico sul ciglio dello Strapiombo di Garou a nord-est. Sopra la rappresentazione del villaggio fa sfoggio di sé una esagerata immagine del Castello di Wulfen, quasi a sembrare una severa sentinella. Per quanto la stanza sia un capolavoro, non c'è nulla che possa tornarti utile qui e così apri la porta sul lato opposto e ti inoltri nel corridoio che c'è dietro. Vai al **321**.

181

Il passaggio ti lascia davanti a un'altra porta di legno. Superandola penetri una stanza delle torture abbandonata e coperta di ragnatele. Varchi quindi una seconda porta e sali una serie di gradini di pietra fino a raggiungerne una terza. Anche questa non è chiusa, quindi abbassi la maniglia e procedi. Vai al **356**.

182

Van Richten, l'uomo che hai ucciso, sarà anche stato uno psicotico paranoide ai limiti della sanità mentale, ma tutto sommato ha sempre combattuto per il bene, dedito a sottrarre la gente di Lupravia al suo sciagurato destino. Per quanto tu abbia posto termine alla sua vita in un atto di autodifesa, hai contribuito ad aiutare la Notte Antica a rafforzare la sua presa su questo mondo (perdi 1 punto di FORTUNA) . Una perquisizione frettolosa del cadavere del cacciatore di vampiri rivela un borsello contenente 10 Pezzi d'Oro e una Collana Portafortuna con un amuleto d'argento. Ovviamente ci sono anche le armi sacre della sua santa missione: lo stocco e la Pistola a Pietra Focaia, insieme a un sacchetto contenente sei Proiettili d'Argento. Lo stocco è più leggero e maneggevole della tua spada. Se scegli di sostituirla con esso puoi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco in combattimento. Registra ogni oggetto che intendi prendere sul tuo *Foglio d'Avventura.* Se vuoi saperne di più su come usare una Pistola a Pietra Focaia, puoi andare al paragrafo **400** in qualsiasi momento, ma prima segnati il paragrafo in cui ti trovi. Trascorri il resto della notte in compagnia del corpo di Van Richten e quando finalmente si leva la foschia grigiastra che annuncia il mattino sei più che

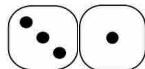
contento di poterti rimettere nuovamente in marcia. Vai al **250**.

183

"Dimmi tutto ciò che sai" comandi, con la voce che è poco più di un ringhio.

"Il Conte Varcolac non è sempre stato come è ora" spiega la megera. "Un tempo non era altro che un comune mortale ma adesso è qualcosa di molto di più... e al contempo molto di meno. Malgrado la sua forza e la sua invulnerabilità esiste una cosa di cui ha paura, il tocco dell'argento e un'arma in particolare, un Pugnale d'Argento consacrato. Lo teme talmente tanto da non aver risparmiato nessuno sforzo per nasconderlo qui all'interno del castello, in modo da averlo sempre vicino a sé, per il timore che qualcuno potesse altrimenti rinvenirlo casualmente e rivolgerne il potere contro di lui."

"E dove trovo questo pugnale?" domandi.

"Non molto lontano da qui" tartaglia la vecchia, intimidita dalla tua collera bestiale. "Torna nella sala principale da cui devi essere per forza entrato nel castello e sali le scale. Oltre le doppie porte troverai la Stanza delle Mappe. È una stanza in cui c'è una porta segreta, il meccanismo di apertura è celato nell'immagine dello stesso Castello di Wulfen. Oltre quella porta si trova il luogo in cui è custodito il pugnale. Di sicuro sarà protetto ma non ho idea di come." Queste sono davvero informazioni preziose (recupera 1 Punto di FORTUNA). Casomai dovessi

finire col trovarti nella Stanza delle Mappe, per cercare la porta segreta, sottrai 50 dal numero del paragrafo in cui ti trovi in quel momento e vai al nuovo numero ottenuto. “Ora lasciami stare!” gracchia la vecchia. Te ne andrai come chiede (vai al **467**), o intendi invece farla fuori, giusto per essere sicuro (vai al **50**)?

184

Mentre il gobbo crolla a terra stecchito e le fiamme lambiscono i vari tavoli carichi di attrezzature attorno a te, attraverso una cortina di fumo e vapore intravedi il professore afferrare una bottiglia piena di un torbido liquido verde da uno scaffale e berne il contenuto in pochi sorsi. Poi si gira verso di te con occhi carichi di rabbia. Mentre lo guardi il suo corpo inizia a espandersi. Il suo camice si lacera lungo le cuciture mentre le spalle si allargano e le braccia diventano di colpo nerborute. Mani e viso dell'uomo vengono rapidamente coperte da una folta pelliccia. Sbuffando come un toro furioso, il professore trasfigurato incede verso di te, trascinando le nocche per terra. Non stai più affrontando il Professor Arcanum, il folle genio, ma ti trovi davanti il lato più feroce e animalesco della sua personalità: Arcanum Scatenato!

ARCANUM SCATENATO
ABILITÀ 10 RESISTENZA 9

Se riesci a sopraffare il professore trasformato, col tuo ultimo colpo gli assesti una poderosa batosta che lo fa vacillare (vai al **197**).

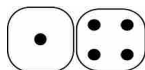
185

L'acqua scura della pozza è gelida proprio come ti eri aspettato e, di conseguenza, piacevolmente rinfrescante. A dirla tutta è anche meglio di così: i minerali disciolti nell'acqua rivitalizzano il tuo corpo, conferendoti nuove energie. (Recupera 3 punti di RESISTENZA).
Torna al **31** e scegli un'altra destinazione.

186

Se hai la parola in codice *Alleros* o *Onarts* registrata sul tuo *Foglio d'Avventura* vai al **209**.
In caso contrario, vai al **90**.

187

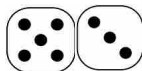
Al primo piano trovi un corridoio illuminato a lume di candela sui cui lati sono disposte file di antiche armature.

Numerose armi – per lo più spade e mazze – decorano le pareti assieme a scudi raffiguranti vari stemmi araldici. Vuoi prendere una mazza dato che già disponi di una spada (vai al **278**), uno degli scudi (vai al **203**) o preferisci proseguire l'ispezione della torre (vai al **7**)?

188

“Buona serata” esclami, sfoggiando con la cameriera il tuo sorriso più smagliante. “Come vanno gli affari?”
La cameriera continua a fissare il fuoco rimanendo in silenzio. L'oste ti fissa con nervosismo dall'altro lato del bancone. A quel punto la ragazza parla con tono trasognante. “Lui viene ancora da me, lo sai? Dicevano che se ne fosse andato, ma non è così. Un amore come il nostro non può venire spezzato. Neppure la morte può tenerci separati...”
“Meg!” sbotta l'oste zittendo la ragazza. “Basta così, figliola. Ora torna in cucina. Ci sono i piatti da lavare e il pavimento necessita di una ripulita!”
Meg si volta per andare ma poi torna a guardare dietro le sue spalle, fissandoti per la prima volta con i suoi occhi color ametista. “Nemmeno la morte” ripete e poi se ne va. Lo sguardo della ragazza ti ha reso inquieto. Decidi che per il resto della serata starai benissimo anche da solo e ti ritiri nella tua stanza. Vai al **258**.

189

L'Arci-Licantropo ulula di gioia selvaggia mentre la luce lunare continua a operare su di lui la sua magia. Aggiungi 4 punti alla RESISTENZA del Lupo Mannaro e continua la battaglia contro il mostro potenziato dalla luna.
Se riesci a sconfiggere il conte Varcolac, vai al **300**.

190

Angustiato dal pensiero di quanto ti rimanga prima della prossima luna piena, quasi non ti accorgi del tramonto del sole e che le ultime tracce di colore sul ventre delle nubi stiano sfumando verso un crepuscolare violaceo. La luna si sta levando e, senza nessun riparo nei dintorni, pare proprio che dovrai accamparti in questa distesa buia. Ma proprio all'ultimo scorgi una locanda.
C'è una luce accesa alla finestra, come un faro che ti invita ad avvicinarti. Affretti il passo, determinato a non rimanere all'aperto in queste steppe desolate dopo ciò che hai sentito dire dei fantasmi che infestano le distese di Lupravia.
Lentamente, al di sopra dello snervante lamento prodotto dal vento, ti accorgi dello sferragliare di finimenti alle tue spalle. Al rumore di zoccoli che percuotono il suolo ti volti per vedere chi sia il tuo inseguitore, ma non c'è nessuno: nessun cavallo, nessun cavaliere, nulla. Ma senti ancora il tambureggiare degli zoccoli lungo la strada. Cerchi di penetrare le tenebre, aguzzando lo sguardo nella direzione da cui sei arrivato. E lì scorgi qualcosa. Nella penombra a circa sei metri da te si sta materializzando, circondata da una luminescente foschia giallo-verdastra, la figura di un fantasma a cavallo. Alle sue spalle è drappeggiato un mantello e noti che indossa delle calosce nere di pregevole fattura alte fino al ginocchio. Sprona il cavallo con le redini, incitandolo a colmare la distanza che vi separa; la bestia sbava copiosamente e i suoi occhi brillano come fuochi stregati. Come se la visione non fosse già abbastanza orribile, c'è da aggiungere che il cavaliere è privo della

testa e malgrado ciò da qualche parte senti giungere il grido “Yaah! Yahh! Avanti, Barushka. Avanti fino al mattino!”
Il cavaliere spettrale e il suo destriero si avvicinano velocemente. Intendi dartela a gambe, cercando di raggiungere il rifugio fornito dalla locanda prima che il cavaliere ti acciuffi (vai al **60**), o rimarrai ad affrontarlo (vai al **462**)?

191

Ti getti di lato appena prima che il lupo atterri accucciato nel punto dove ti trovavi solo un istante fa. Purtroppo il resto del branco continua a circondarti. Senza preavviso ti trovi faccia a faccia con due lupi dall'aspetto particolarmente macilento, degli esemplari sbavanti che tentano di squartarti con i luridi artigli mentre i loro compagni lanciano ululati di incitamento. Combatti entrambi i lupi contemporaneamente.

Primo LUPO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6
Secondo LUPO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5

Dopo aver sostenuto due Scontri contro i lupi, l'inquietante Lupo Nero, stanco di attendere che i suoi sottoposti ti finiscano, si unisce alla mischia.

LUPO NERO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 9

E così ti ritrovi ad affrontare tutti e tre i lupi simultaneamente. Dopo altri due Scontri, o se riesci a

ridurre la RESISTENZA del Lupo Nero a 7 o meno, a seconda di cosa accada prima, vai al **271**.

192

Emettendo un grido di furia inumana, la vampirica Signora di Maun si invola verso di te, col mantello dispiegato dietro di lei, simile a delle orride ali di pipistrello di taglia smisurata.

VAMPIRA
ABILITÀ 10 RESISTENZA 13

Se la Vampira riesce ad assestarti due colpi consecutivi, vai al **228**. Se riesci a portare il punteggio di RESISTENZA a 4 o meno, vai subito al **245**.

193

"Se non hai intenzione di accettare il mio aiuto, disinteressato e offerto spontaneamente, credo proprio che faresti meglio ad andartene." Ti rendi conto di quanto tu sia stato stupido e ingrato, ma oramai è troppo tardi per le scuse. Dopo aver ringraziato Vereticus per averti permesso di usare la sua biblioteca, lasci la sua casa e la trascurata tenuta, tornando sul sentiero che va verso la foresta, col sole che si abbassa sempre di più. Vai al **46**.

194

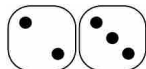
La tua caduta lungo il tubo termina in un mucchio di rifiuti in decomposizione e detriti puzzolenti. Ti trovi in quella che sembrerebbe essere poco più di una caverna naturale che sia stata integrata in un complesso di corridoi sotterranei. La camera-grotta è rischiarata

da una smorta luminescenza verdognola, sprigionata dalle chiazze di muschio che tappezzano il soffitto accidentato. Sotto questa luce verde-bile noti come il pavimento sia inondato di acqua melmosa. Udendo un tonfo liquido, noti un'increspatura che si sta propagando concentricamente dal bordo. Non riesci a trovare una singola buona ragione per cui potresti volere, o dovere, trattenerti qui e così rimugini su una possibile via di uscita. Due passaggi simili a condutture portano fuori da questa stanza, uno proprio davanti a te (vai al **227**) e un altro a sinistra (vai al **242**). Se però proprio desideri esplorare la caverna un po' più a fondo, vai al **211**.

195

Senza perdere un istante, ti allacci la cintura e ti carichi in spalla lo zaino che avevi lasciato accanto al letto. Accendendo la lanterna, ti avventuri fuori dalla capanna tuffandoti nel gelo notturno. Ulrich è dietro di te, con addosso un pesante cappotto di pelle di lupo e porta la sua ascia come unica difesa. Presto venite nuovamente inghiottiti dalle fronde scure e, guidati dalla combinazione della luce della lanterna e quella della luna, passate al setaccio le radure della tenebrosa foresta alla ricerca di quell'erba elusiva. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **12**. Se sei Sfortunato, vai al **233**.

196

Accompagnato da Katya, cavalchi attraverso il villaggio senza incontrare ostacoli né anima viva. Gli abitanti di Wulfenstein hanno chiuso e sbarrato porte e finestre, senza dubbio per nascondersi da qualunque

cosa stia producendo lo spaventoso ringhio che potete ascoltare e che riecheggia tra le strade sporche e deserte. La tua compagna di viaggio si rivolge a te: “Questo posto non mi piace” commenta, con gli occhi corrucciati per il sospetto. “È troppo selvaggio per essere un luogo che degli esseri umani definirebbero casa. C'è troppa puzza di Mannaro da queste parti.” Ha incontestabilmente ragione: è qui che troverai il capo della stirpe a cui stai dando la caccia, ne sei certo! “Ecco dove stava cercando di fuggire Straub, la Belva Mannara ” prosegue Katya, “e a questo punto è probabile che questo posto nasconda la tana di un autentico lupo mannaro. Abbiamo molto da fare, ma da dove cominciamo?”

Questa è una domanda a cui sei in grado di rispondere. “Il castello” indichi. “Un signore che consenta che il proprio dominio diventi un luogo adatto solamente a randagi e animali selvaggi, dovrà avere quantomeno un'idea di cosa stia accadendo da queste parti.” Katya annuisce e così dirigete le vostre provate cavalcature verso l'imponente fortezza costituita dal Castello di Wulfen. Eviti di precisare che i tuoi raffinati sensi animaleschi riescono a distinguere il lezzo di Mannaro che proviene dalla direzione del torreggiante maniero. È come se qualcuno stesse chiamando il lupo dentro di te. Come se lo stesse richiamando a casa.

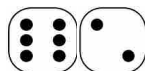
I cancelli del Castello sono spalancati e quindi, con l'odore di lupo che manda in fermento le tue narici, oltrepassi il barbacane. Lì i tuoi sensi ferini mandano un segnale d'allarme. Sfoderi l'arma proprio mentre ciò che sembra essere un uomo lupo balza verso di te dalle

ombre della guardiola, appena in tempo per deflettere l'assalto iniziale della creatura. Ma Katya non dispone di nessun avvertimento del genere e viene scaraventata giù dal suo cavallo da un altro uomo lupo. Solo quando la creatura che ti ha assalito ti si avvicina di nuovo noti il pelo scabro e arruffato alternato a scorci visibili di ossa, organi interni grigio-verdastri e una cassa toracica semivuota. I Warg Mannari sono creature sacrileghe, licantropi non morti intrappolati nella loro forma ibrida in disfacimento e dominati da un folle appetito per la carne dei viventi. Ingaggi battaglia con uno dei due mostri mentre Katya lotta con tutte le sue forze per difendersi dall'altro.

WARG MANNARO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 8

Se il Warg Mannaro ti ferisce più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se distruggi quest'orrore non morto, vai al **387**.

197

Con un ultimo penoso ululato carico di rabbia e frustrazione il folle scienziato barcolla fuori dal laboratorio, si abbatte su una balaustra di legno e precipita incontro alla morte, schiantandosi al suolo ai piedi del mulino.
Anche tu dovrai sbrigarti a fuggire se non vuoi rimanere intrappolato nell'edificio in fiamme pagandone le ovvie conseguenze. Tuttavia, mentre sei alla ricerca di una via di uscita, noti uno scaffale, miracolosamente risparmiato dalle fiamme, su cui sono disposte quelle che paiono essere varie fiale piene di

pozioni.
Se vuoi dare un'occhiata alle bottiglie prima di scappare, vai al **212**, in caso contrario, vai al **291**.

198

Abbandonando la strada, ti rannicchi in un fosso e ti servi del mantello da viaggio come di un'incerata. Stremato come sei, crolli ben presto addormentato malgrado il tempo inclemente.
Ti risvegli qualche tempo dopo quando la tempesta sopra la tua testa raggiunge l'apice. Il fragore cacofonico dei tuoni scuote la zona, talmente forte da dare l'impressione di poter mandare in pezzi il cielo stesso.
Una folgore accecante, dalla potenza esplosiva, piove giù dal cielo agonizzante e colpisce la cima del mulino in rovina. Dall'interno della costruzione si propaga un lampo secondario e nel silenzio che fa seguito al tuono, potresti giurare di aver sentito una voce delirante gridare “È vivo!” Ma qualunque cosa stia accadendo nel mulino abbandonato, tu sei fin troppo indaffarato a preoccuparti della tua incolumità. Il fulmine si abbatte nuovamente sul mulino a vento, illuminando tutta la struttura e diramando verso il suolo una serie di scariche secondarie. Due di queste si estendono sul terreno vicino a te ma, invece di dissiparsi a terra in maniera innocua, assumono l'aspetto di due minuscole creature sfrigolanti, quasi umanoidi.
Tra crepitii e scintille, gli Spiritelli dei Fulmini – autentici figli della tempesta – avanzano a scatti verso di te, attirati dagli oggetti metallici in tuo possesso. Combatti i due elementali contemporaneamente.

Primo SPIRITELLO DEI FULMINI
ABILITÀ 7 RESISTENZA 4
Secondo SPIRITELLO DEI FULMINI
ABILITÀ 6 RESISTENZA 4

Se decidi di affrontare gli spiritelli impiegando una spada o un pugnale, ogni volta che metterai a segno un colpo contro uno di loro subirai una violenta scossa elettrica, che ti causerà la perdita di 2 punti di RESISTENZA. Combattendo gli elementali disarmato invece non subiresti questi danni, per quanto dovresti ridurre la tua Forza D'Attacco di 1 punto per tutto il combattimento. Se riesci a prevalere su queste creature curiose e capricciose, trascorri il resto della nottata fustigato dai venti furiosi e sferzato dalla pioggia torrenziale. Quando finalmente si fa mattina, ti rimetti in viaggio, zuppo ed esausto (vai al **500**).

199

La tua lama affonda nella gamba del Maestro dei Segugi, che grida di dolore. Immediatamente il suo fedele mastino ti salta addosso, riuscendo a conficcare le zanne nella mano con cui reggi la spada prima che tu riesca a calciarlo via da te. Perdi 2 punti di RESITENZA, 1 punto di ABILITÀ e 1 punto di FORTUNA. Il mastino di colpo si riduce a un fagotto tremante non appena un ululato agghiacciante squarcia la densa atmosfera della sala. La vera Belva Mannara si è appena rivelata. Vai al **62**.

200

Col cuore affranto, rimani a guardare Ulrich, prossimo alla morte, che ha riassunto le sue sembianze umane.

“Amico mio, non fartene una colpa” rantola. “Abbiamo tutti i nostri segreti. Anzi, devo ringraziarti per avermi liberato dalla mia orribile maledizione.” E poi spira. Dopo tutto quello che questo generoso taglialegna ha fatto per te nel breve tempo in cui vi siete conosciuti, tutto ciò che sei stato in grado di offrirgli in cambio è stata una morte a fil di spada. Ma c'è ancora qualcosa che puoi fare per lui. Libero dall'interferenza dei lupi, trascorri il resto della notte a scavare una fossa per Ulrich. Quando il sole finalmente rischiara la foresta, facendo levare la nebbia dal fitto degli alberi, deponi il corpo conficcando poi l'ascia nel cumulo di terra smossa che contrassegna il punto del suo eterno riposo. Lasci quel luogo col cuore carico di amarezza e non solo perché sei stato costretto a seppellire un brav'uomo, poiché tale era, indipendentemente dai segreti che ne tormentavano l'animo. Malgrado il fatto di aver ucciso il lupo mannaro che ti ha infettato, è evidente come la maledizione abbia ancora effetto su di te.

Esausto, ti sdrai per riposare un po' mentre un sole slavato si trascina dietro un velo di nubi grigie. È stata una notte spaventosa e nonostante tutte le preoccupazioni che affollano la tua mente, riesci comunque a dormire, per quanto i tuoi sogni vengano visitati dall'immagine di Ulrich che si trasforma in un orso selvaggio, ruggendo in preda a una straziante agonia.

Quando ti risvegli, rigido e dolente per aver riposato sul suolo reso bitorzoluto dalle radici, il sole sta ormai calando. La tua ricerca del capostipite della stirpe di lupi mannari non può attendere oltre. Ormai devono mancare solo pochi giorni alla prossima luna piena.

Qualcosa nel tuo sangue ti assicura che l'obiettivo della tua missione si trova da qualche parte nelle terre di Lupravia.
Proseguendo verso est, esci fuori dalla fredda foresta emergendo in prossimità del confine occidentale del principato. Qui il canto degli uccelli è completamente assente, cosa che ti innervosisce non poco. Spaziando oltre brughiere disseminate di ginestra selvatica, puoi scorgere in lontananza le cime sfocate e violacee della catena montuosa che cinge nel suo abbraccio roccioso l'antico principato di Lupravia. Davanti a te si estende una terra composta di foreste minacciose, steppe paludose e profondi burroni scavati dai fiumi.
Annidato alla base della piccola vallata verso cui stai scendendo c'è un villaggio formato da case grigie dagli stretti tetti a spiovente, assiepate vicine le une alle altre come a proteggersi vicendevolmente dall'indomito ambiente che le cinge. Campi incolti pieni di sassi circondano l'insediamento rendendo l'abitato ancora meno invitante. Quando riesci ad avvicinarti maggiormente, un cartello provato dalle intemperie ti informa che stai per raggiungere il villaggio di Strigoiva. Oltre l'ammasso delle case, noti una strada che abbandona il centro abitato prima di diramarsi in tre direzioni.
Se vuoi entrare a Strigoiva, vai al **116**.
Altrimenti, se preferisci evitare un incontro con la popolazione indigena di Lupravia, puoi aggirare il villaggio e prendere la strada a nord (vai al **127**), quella a est (vai al **478**) o quella meno frequentata che prosegue a nord-est nella foresta e i cui lati costellati di erbacce si trovano a circa un chilometro e mezzo dal villaggio (vai all'**8**).

201

Ti avvicini a portata di orecchio dal Borgomastro e ascolti il suo annuncio.

Facendo da solo i collegamenti mancanti, apprendi che un mostro che gli abitanti chiamano La Belva di Vargenhof sta seminando il terrore nei dintorni del villaggio. La creatura è ritenuta responsabile del massacro di numerose pecore e capi di bestiame, nonché di una pastorella, un anziano taglialegna e anche un bambino.

La Belva viene descritta come grande il doppio di un uomo e cammina eretta sulle zampe posteriori, ma con caratteristiche simili a un orso oppure un lupo. Può darsi che la Belva di Vargenhof sia proprio l'Arci-Licantropo che stai cercando.

Il Borgomastro Straub ha dichiarato che chiunque catturi o uccida la Belva riceverà una ricompensa dai forzieri della città.

La notizia della taglia ha richiamato ogni genere di cacciatore e cercatore di tracce dalle colline e dalle foreste circostanti, ed è proprio nel mezzo di questi uomini tenaci che ti trovi adesso. Malgrado la loro ostentata sicurezza, i cacciatori si stanno organizzando in una squadra, allo scopo di braccare la Belva: evidentemente ritengono di essere più al sicuro con un gruppo numeroso.

Se intendi partecipare a questa caccia alla Belva puoi farlo da solo (vai al **456**) o come membro del gruppo più grande (vai al **259**).

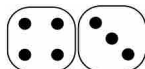
In alternativa, se vuoi e ancora non lo hai fatto, puoi dare un'occhiata alla piazza del mercato (vai all'**82**) o, se pensi di non avere più nulla da fare qui, abbandonare la città (vai al **507**).

202

Nuovamente fuori dai confini di Strigoiva, proseguirai sul ramo di strada che si dirama a nord (vai al **127**), est (vai al **478**), o ti incamminerai sul sentiero meno battuto, quello che attraversa la foresta, a nord-est (vai all'**8**)?

203

Sollevandoti in punta di piedi, stacchi uno degli scudi dal suo alloggio sulla parete. Con tuo sollievo non accade nulla di sgradevole.
Gli scudi sono di diversa foggia, ma conferiscono tutti gli stessi benefici. Fintanto che avrai con te lo scudo in battaglia puoi ridurre la Forza d'Attacco del nemico di 1 punto.
Segna lo scudo sul tuo *Foglio d'Avventura*.
Prenderai anche una delle mazze appese al muro (vai al **278**) o lascerai questo piano per andare a curiosare altrove (vai al **7**)?

204

Accovacciato all'ombra di un ingresso ribassato rispetto alla strada, cerchi di controllare il tuo respiro affannoso mentre senti il tuo cuore battere all'impazzata.
Preghi che qualunque cosa si stia avvicinando ti superi senza notarti.
Lancia due dadi.
Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **172**.
Se è superiore, vai al **345**.

205

Meg strilla quando irrompi nella stalla e le piombi davanti. Ma cosa farai adesso? Intendi:
Aggredire la strega? Vai al **274**.
Cancellare i simboli sul pavimento? Vai al **241**.
Afferrare il teschio? Vai al **295**.

206

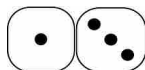
Molli le redini e impugni le armi. Le capacità metamorfiche della creatura le hanno restituito tutta la sua forza così adesso la Belva di Vargenhof è letale esattamente come la prima volta che l'hai incontrata.

BELVA MANNARA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 11

Se non disponi dell'abilità *Accelerazione*, sei costretto a ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto per tutta la durata della battaglia con la Belva Mannara sul tetto della diligenza sobbalzante. Se la Belva ti ferisce, lancia un dado e se ottieni 6 vai al **351**.
Se riesci a sopravvivere per sei Scontri, o a portare la RESISTENZA della Belva Mannara a 4 punti o meno, a seconda di cosa accada prima, vai subito al **480**.

207

Arrivi a un'altra intersezione di questi tunnel apparentemente infiniti. Entrerai:

Nel passaggio coperto di pozzanghere? Vai al **368**.
Nel passaggio disseminato di rocce grezze e irregolari? Vai al **97**.
Nel passaggio sabbioso? Vai al **433**.

208

Una volta oltrepassata la lama dell'ascia, senti un ingranaggio arrestarsi e il pendolo smette di oscillare. Apri la porta al termine del corridoio ed entri nella stanza circolare di una delle torri. È un ambiente privo di finestre, ma è rischiarato da centinaia di candele, alcune infilate in candelieri di ferro battuto, molte altre semplicemente appoggiate sui resti fusi delle precedenti. La loro vacillante luce viene riflessa da uno specchio nero di forma rotonda sul lato opposto della stanza. A ogni modo, nell'istante in cui attraversi la soglia ti blocchi, notando qualcosa che sta venendoti incontro. Un-enorme ammasso di cera, dalla forma vagamente umanoide, si sta trascinando verso di te, con gli stoppini ancora accesi e il sego che cola lungo la sua superficie mutevole. Se sei rapido puoi fuggire dalla stanza e dal suo guardiano, richiuderti la porta alle spalle e tornare alla stanza delle mappe senza dover combattere (vai al **321**). Ma, se vuoi rimanere, sei costretto ad affrontare la creatura animata dalla magia, che protende verso di te le sue dita di cera ardente.

GOLEM DI CERA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 20

Se vinci uno Scontro contro il Golem e stai usando un'arma tagliente come una spada o un pugnale, tira un dado. Con un risultato di 6 l'arma rimane intrappolata nel corpo di cera della creatura e nello Scontro successivo, ti trovi costretto a combattere con la tua Forza d'Attacco ridotta di 2 punti mentre cerchi di liberare l'arma.

Se sconfiggi il peculiare guardiano della sala, vai al **264**.

209

C'è qualcosa di strano in questo Circo, di questo ne sei convinto, ma che cosa? Pensi che l'unico modo per poter scoprire di più sia intrufolarsi stasera, approfittando dell'aiuto delle tenebre. Se intendi procedere così vai al **238**. Altrimenti, vai al **90**.

210

"La Setta Infernale? Certo che sì, so dirti qualcosa circa la rinascita del culto. Ho raccolto informazioni su di loro quando ero membro di una società segreta, una che operava sotto il nome di Ordine della Rosa Nera." Il tono di Vereticus è al contempo cospiratorio ed eccitato al pensiero di poter condividere con qualcuno le informazioni che ha racimolato in gran segreto. "Vent'anni fa, i membri della Setta nuovamente istituita tentarono di aumentare il proprio potere temporale su questo mondo servendosi di mezzi occulti. Da quanto ho scoperto furono in cinque a radunarsi, ma non sono ancora riuscito a scoprire le identità di ciascuno. So che una di loro era Lady Aranea, che all'epoca della sua adesione al gruppo aveva ormai sposato e sepolto cinque mariti. Ognuno dei suoi sposi era deceduto in circostanze misteriose, facendole guadagnare così il soprannome di Vedova Nera. Ma sto divagando. In qualche maniera la congrega riuscì a portare a termine la Cerimonia della Convocazione, richiamando un demone maligno dall'Abisso Infernale affinché garantisse i loro desideri egoistici. Sono riuscito a sapere anche che il rituale fu

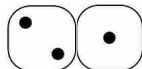
condotto servendosi di cinque speciali pugnali consacrati, realizzati in argento. Da principio tutti i membri della Setta videro crescere il loro potere, tuttavia, lentamente ma inesorabilmente, cominciarono a cambiare, corrotti dall'empia forza che essi stessi avevano scatenato, fino a che almeno due di loro finirono col perdere molto più di quanto avessero guadagnato partecipando alla cerimonia. Questo è tutto quel che so." Se possiedi un Pugnale d'Argento, vai al **165**. In caso contrario torna al **260** e continua a leggere il paragrafo.

211

La tua valutazione iniziale era corretta, non c'è nulla di valore in questa discarica maleodorante. Ma con tutto il tempo speso ad armeggiare in questa lurida pozza, il tuo calore corporeo ha richiamato qualcosa. Proprio quando hai finalmente deciso di abbandonare la stanza, un grosso spruzzo si leva da quella fanghiglia puzzolente e una forma pallida e serpentina si solleva dal fondale. Una testa da verme priva di occhi oscilla davanti a te a destra e sinistra, mettendo in mostra delle fauci da sanguisuga che si aprono e chiudono minacciosamente. Rapido come un cobra all'attacco, lo smisurato parassita passa all'offensiva.

TENIA GIGANTE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

Se abbatti la ripugnante tenia, sei libero di abbandonare la stanza dei detriti. Userai il tunnel di fronte a te (vai al **227**) o quello alla tua sinistra (vai al **242**)?

212

Il calore intenso delle fiamme ruggenti ti sta ormai strinando le sopracciglia, così afferri le tre pozioni che maggiormente hanno catturato il tuo interesse. Vuoi bere una pozione rosso cupo che emana dei vapori (vai al **231**), una che sembra essere un liquido viscoso di color verde putrido (vai al **253**) o preferisci bere il contenuto effervescente di una bottiglia che cambia continuamente tonalità (vai al **277**)? In alternativa puoi sempre abbandonarle tutte e tre e scappare dall'edificio in fiamme (vai al **291**).

213

Incapace di resistere al richiamo delle Figlie ti unisci alle infelici fanciulle nella loro danza a spirale, il loro sortilegio ti avviluppa sempre di più fino a che non dimentichi perfino il bisogno di respirare. Ed è in questo modo che riesci a trovare salvezza dalla maledizione della licantropia, attirato in una tomba d'acqua. Le tue ossa verranno spolpate dalla creatura che rivendica le profondità dello Stagno degli Annegati come suo personale dominio. La tua avventura finisce qui.

214

La quiete della cripta viene spazzata via dal brusio del vento, foriero di una inquietante sensazione di inevitabilità. Ti sembra quasi che la brezza si stia rivolgendo a te al limite delle tue capacità auditive. In effetti, quell'effimero mormorio sembra provenire da dentro il pozzo. Ti avvicini al bordo e scruti nella voragine senza fondo. La corrente d'aria cessa momentaneamente e riesci a sentire lo sciabordio e il

risucchio di qualcosa che si muove in quelle profondità pervase d'acqua. Vuoi calarti lungo il pozzo per scoprire cosa si annidi sul fondo (vai al **24**) o preferisci abbandonare queste rovine maledette (vai al **83**)?

215

La pesante porta del fienile non è sbarrata e spingi per aprirla, come ci riesci vieni immediatamente assalito dall'odore acre delle bestie e da quello di fieno marcio. All'interno del fienile è buio e mentre ti sforzi di abituare i tuoi occhi alla penombra, qualcosa di grosso trotta fuori dalle ombre sotto il fienile, pronto a travolgerti. Ti pare di scorgere protuberanze ossee e una coda scagliosa che flagella l'aria. Con un malevolo nitrito, un cavallo mutante dallo sguardo folle ti aggredisce.

DESTRIERO DELLA ROVINA
ABILITÀ 9 RESISTENZA 9

Se riesci a uccidere lo stallone impazzito, ti catapulti fuori dal fienile per dirigerti verso il casolare (vai al **324**) o il più lontano possibile da questa agghiacciante fattoria (vai al **244**).

216

Prima che il demone che si è impossessato del Conte possa resuscitare il corpo del lupo mannaro, estrai i cinque Pugnali d'Argento che un tempo appartenevano ai cinque componenti dell'infame Setta Infernale. Li conficchi nel corpo di Varcolac, disponendoli a formare le cinque punte di un pentacolo. Un ultimo ululato che nulla ha di umano scaturisce dalla gola

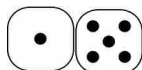
dell'Arci-Licantropo, mentre qualcosa che sembrerebbe essere fumo nero gli si riversa fuori dalla bocca per poi dissolversi nell'aria fredda della stanza. Se hai la parola in codice *Otailamma* registrata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **21**. Altrimenti, vai al **515**.

217

Al secondo piano trovi una sala riccamente decorata. Ci sono inoltre molte statue di pietra di ogni foggia. Si va da sculture di cavalieri in armatura e angeli piangenti a effigi funebri, fino ai busti di personaggi importanti della storia di Lupravia. Uno dei più splendidi prodotti dell'abilità dello scultore è la statua di un grifone posta di fronte a uno specchio che copre l'intera parete e che è appeso sul lato opposto dell'ambiente. La luce volubile di un candeliere di cristallo crea un sorprendente gioco di ombre per tutta la stanza dando quasi l'impressione che le statue si stiano muovendo. Non riesci a non pensare come questo sia uno strano posto dove mettere uno specchio. Vuoi esaminarlo più da vicino (vai al **232**) o lascerai la stanza e tutto il secondo piano (vai al **7**)?

218

Hai a malapena sfoderato l'arma quando la creatura elementale, soffiando come un gatto selvatico ti si avventa contro, denti e artigli pronti.
Hai portato tu la situazione fino a questo punto e ora non hai scelta se non difenderti dal tuo capriccioso avversario.

SPIRITELLO DEL GHIACCIO
ABILITÀ 11 RESISTENZA 6

Se il servitore del Vecchio Inverno riesce a ferirti lancia un dado; con un risultato di 5 o 6 il tocco ghiacciato dell'elementale ti gela fino alle ossa, intorpidendo i tuoi sensi (riduci la tua Forza d'Attacco di 1 punto). Se riesci a ridurre la RESISTENZA dello spiritello a 2 o meno, vai immediatamente al **237**.

219

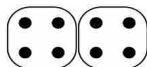
Non hai assolutamente idea di cosa stia parlando la squinternata donna-ragno. “No? E allora che ci fai qui? Sei venuto a rubare i miei ninnoli, non è vero? Hai l'ardire di rubare i miei tesori? Come osi?” grida. Con una rapidità e una grazia che non ti saresti mai aspettato da un mostro grande e gonfio come lei, La Regina Ragno balza dalla sua tela, intenzionata a punirti per essere penetrato nella sua tana. Ma come intendi reagire? Se vuoi difenderti con la tua spada, vai al **252**. Se vuoi servirti della tua lanterna per dare fuoco alle sue ragnatele (se disponi di una lanterna e può essere usata qui), vai al **304**. Se invece preferisci squagliartela, vai al **498**.

220

Come ti siedi dirimpetto a lui il giovane uomo dall'atteggiamento serio si riscuote dai propri pensieri e sembra rasserenarsi un po'. Si direbbe che anche lui gradisca della compagnia in questo strano luogo di ristoro. Scopri che non è indigeno di queste terre, ma che arriva da Scarton, nella distante Analand. Il suo nome è Hans, e avendo scoperto di avere qualcosa in comune, iniziate a conversare del più e del meno. Mentre tu ti guardi bene dal rivelare la vera ragione della tua presenza a Lupravia, lui sente la pressante

urgenza di confidarsi con qualcuno. “Si tratta di mia sorella,” ti dice, con gli occhi pieni di preoccupazione. “La mia piccola Leisel. Era stufa della vita di Scarton, specialmente dopo che i miei genitori avevano tentato di costringerla a sposare il figlio del borgomastro locale. Quando il Circo è giunto in città lei ha visto l'occasione di sfuggire al suo destino. Si trattava di una fiera itinerante strana, grottesca e macabra, ma il mattino dopo che il Circo aveva tolto le tende e si era diretto altrove, di Leisel non c'era più traccia. Io li ho seguiti a piedi, ma il Circo, procedendo con una carovana di carri, ha sempre mantenuto su di me uno o più giorni di vantaggio. Spero di riuscire a raggiungerli presto, trovare mia sorella e convincerla a tornare a casa.” Terminata la sua storia, Hans viene sopraffatto dalla stanchezza. Si scusa per la sua scortesia ma ti dice che è costretto a prendere commiato e andare a riposarsi, così gli auguri la buona notte e un felice esito per la sua ricerca (aggiungi la parola in codice *Alleros* sul tuo *Foglio d'Avventura*). Seguirai l'esempio di Hans e te ne andrai a letto anche tu (vai al **258**), o preferisci attaccare conversazione con l'oste, se non l'hai già fatto (vai al **155**), o la cameriera (vai al **188**)?

221

Tenendo sollevata la lanterna, ti addentri nella camera sotterranea in cui sei entrato. Si estende tutt'intorno a te come una caverna, avvolta nel buio più fitto e pervasa dall'eco regolare di acqua che gocciola. L'unico altro rumore è lo sciabordio che produci mentre ti muovi in trenta centimetri di acqua fetida. A un certo punto noti il luccichio di qualcosa di argenteo sotto la superficie dell'acqua, che riflette la luce della

tua lanterna. È una spada che risplende di un bagliore argentato nonostante la fanghiglia che hai smosso. Mentre tenti di allungare la mano verso la lama sommersa, è qualcos'altro ad allungarsi verso di te. Un tentacolo spesso e gommoso erompe dall'acqua facendoti balzare indietro, mentre qualcosa di mostruoso e dalle membra pallide trascina fuori dalla sua tana riparata il proprio corpo massiccio diretto verso di te. Intravedi tentacoli prensili e pseudopodi, enormi occhi acquosi, una bocca cavernosa irta di denti, uno sfiatatoio che gronda muco, e carni bianche come quelle degli albini. Questo orrore in agguato era in attesa delle sue solite prede, ratti o piccoli crostacei, ma percepire il sangue caldo che circola nelle tue vene ha risvegliato il suo osceno appetito. Non puoi sperare di fuggire senza combattere, quindi che combattimento sia.

ORRORE IN AGGUATO
ABILITÀ 9 RESISTENZA 10

Se riesci a uccidere questa ripugnante mostruosità, vai al **174**.

222

E finalmente i diavoli si dileguano nuovamente, i loro corpi si dissolvono nella nebbia. Ti concedi un respiro di sollievo per aver prevalso sui tuoi grotteschi assalitori. Ma la tregua dagli orrori di Fenmoor si rivela essere di breve durata quando un nuovo terribile ululato riverbera nella nebbia soffocante. Non si tratta di un lupo ma di qualcos'altro, per quanto sia ancora di origine canina; qualcosa di demoniaco. Lancia due

dadi. Se il totale ottenuto è pari o inferiore al tuo attuale punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **251**. Se è maggiore, vai al **342**.

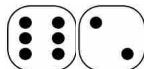
223

E alla fine uno dei lupi trova l'imprudente spavalderia necessaria a tentare l'assalto alla diligenza. La flessuosa creatura dal mantello grigio riesce a eseguire un balzo che ha dell'incredibile e ad atterrare sul tetto della carrozza, dopo aver trovato appiglio affondando le unghie, si avvicina a te.

LUPO GRIGIO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

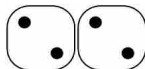
A meno che tu non disponga dell'abilità speciale *Accelerazione*, sei costretto a combattere contro il lupo con la tua *Forza d'Attacco* ridotta di un punto a causa della tua posizione precaria sul tetto della diligenza. Se trionfi anche in questa battaglia, vai al **239**.

224

Metti il Pezzo d'Oro nella mano protesa di Madame Zelda e lei lo fa svanire con un abile e plateale gioco di polso. Poi inizia una serie di esagerati movimenti delle mani attorno alla sfera di cristallo e saresti disposto a giurare di aver visto dei vortici nebulosi formarsi nelle sue profondità. “Ah, ecco” annuncia la veggente con fare drammatico. “Dinnanzi a te vedo grandi perigli ma anche grande valore e un traguardo conseguito.” Fin qui tutto suona esattamente come le panzane che probabilmente elargisce di solito ai suoi clienti. Ma senza preavviso la voce di Madame Zelda cala

bruscamente di diverse ottave e gli occhi le si rovesciano nelle orbite mostrando solo la sclera.
"Stai in guardia dal mostro generato dalla tempesta ed evita le colline a est. Laggiù non ti attende null'altro che la morte" mormora. "Presta ascolto alle parole di un padre in lutto e cerca la rocca dei lupi. E quando finalmente sarai nel ventre della bestia, non ridestare l'uomo di ottone ma cerca la setta infernale."
Madame Zelda scuote la testa come se si fosse svegliata da un sogno. "Emh, si, le… le stelle hanno parlato" si affretta a dire, come se non riuscisse a ricordare bene cosa sia appena accaduto. "Si, il futuro è una terra inesplorata, ma il tuo percorso è chiaro. Ora vai, riprendi la tua strada!" Appare evidente che l'indovina sia turbata, ed essendo a tua volta un po' scosso decidi di non trattenerti oltre. Aggiungi la parola in codice *Ottederp* al tuo *Foglio d'Avventura* e recati al **167**.

225

La cacofonia soprannaturale prosegue, facendoti stringere i denti allo spasmo e agendo in una maniera ancora più sinistra sul tuo corpo vessato dalla licantropia.
Il lupo che è in te latra per il disagio e lotta per liberarsi da quella sinfonia tormentatrice. Tu combatti per mantenere la belva confinata ma percepisci che l'animale che si annida dentro di te sta lentamente assumendo il controllo (aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO e sottrai 1 punto dalla tua FORTUNA).
Gridando in preda all'ira, alla paura e alla frustrazione, fuggi dalla Sala da Musica stregata. Vai al **321**.

226

Procedi lungo il corridoio, scendi le scale e arrivi nella sala comune, a quest'ora vuota e buia. Una porta socchiusa ti dà accesso all'esterno, dove si trovano le stalle della locanda.
La luna è sospesa sopra la tetra brughiera, proiettando ovunque la sua fredda luce monocromatica.
La tua attenzione viene catturata dal disco argenteo e qualcosa dentro di te ulula di gioia alla carezza dei raggi lunari.
Ma c'è un'altra luce oltre il cortile, che filtra dai battenti della porta delle stalle. Ti avvicini furtivo e accosti un occhio alla fessura.
All'interno, la paglia è stata spazzata via dal centro del pavimento dove è stato disegnato uno strano e inquietante simbolo circondato da rune esoteriche e simboli zodiacali.
L'area è illuminata da candele appoggiate ai barili e alle casse, disposte attorno al circolo mistico. Al centro, Meg, la figlia dell'oste, sta portando avanti un qualche rituale.
Davanti a lei, sul freddo pavimento di pietra della stalla, è appoggiato un cranio umano. Rimani a guardare rapito mentre la strega intona sottovoce una litania in qualche linguaggio incomprensibile, eseguendo gesti arcani con le mani.
Man mano che la osservi svolgere il proprio rito profano, senti il vento sollevarsi alle tue spalle. In questo posto stanno venendo richiamate delle forze oscure e solo il cielo sa cosa potrebbe accadere. Vuoi aspettare che porti a termine il rituale (vai al **308**), o intendi irrompere nelle stalle senza aspettare oltre (vai al **205**)?

227

Procedendo carponi lungo il tunnel pieno d'acqua, ti dirigi verso un cerchio di luce che vedi più distante e che pare essere chiuso da una grata. Deve trattarsi di una via d'uscita. Il tunnel si fa più ampio e vedi che termina con un'inferriata circolare: al di là riesci a vedere un corridoio dalle pareti di pietra e illuminato da torce. Odi un allarmante fruscio in avvicinamento e alzi la testa per guardare l'immissione del canale sul soffitto della galleria. Con un fremito delle ripugnanti antenne, l'enorme centopiedi incede verso di te sulla sua miriade di zampe segmentate. Ti appresti a difenderti, ma un secondo centipede troppo cresciuto sbuca fuori con la testa dalla galleria sopra di te e guizza nella tua direzione col corpo rivestito dalla dura corazza chitinosa. Combatti i centopiedi uno alla volta nell'angusto spazio del tunnel.

Primo CENTOPIEDI GIGANTE
ABILITÀ 8 RESISTENZA 7
Secondo CENTOPIEDI GIGANTE
ABILITÀ 9 RESISTENZA 7

Se riesci a battere entrambe le creature carnivore, riesci ad arrivare alla grata senza incontrare ulteriore resistenza. Vai al **341**.

228

La contessa sfonda la tua difesa a mani nude e ti salta addosso immobilizzandoti a terra per poi affondare i lunghi canini nella tua gola. Penetrata la giugulare, comincia a succhiare rumorosamente appena il sangue caldo si riversa fuori dalla ferita. Perdi 3 punti di

RESISTENZA. Inaspettatamente la Vampira si ritrae da te: dapprima boccheggia e poi vomita un torrente di sangue. “Il tuo sangue è contaminato!” ansima. “La tua anima dannata è già stata reclamata da qualcun altro!” Trovi piuttosto sconfortante il fatto che la tua anima sia compromessa al punto tale che perfino uno degli aristocratici della notte rifiuti di nutrirsi della tua forza vitale.
Aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO.
A ogni modo, se soffri dell'afflizione della *Stirpe Maledetta*, puoi sottrarre 3 punti di RESISTENZA alla Vampira.
Continua la tua lotta con la Signora di Maun e se riesci a portare il suo punteggio di RESISTENZA a 4 o meno, recati immediatamente al **245**.

229

Con un affondo decisivo, la tua spada penetra nel petto del Lupo Mannaro affondando fino all'elsa e trapassando il cuore della creatura fino a che la punta non esce dalla schiena. La bestia muore, emettendo un ultimo guaito mentre il suo corpo scivola flaccidamente lungo la lama. La tua attenzione torna immediatamente al boscaiolo straziato, che giace poco distante da te, ancora dove è crollato. Stai per correre in soccorso del tuo amico quando ti arresti bruscamente. Nel corso di questa nottata hai dovuto affrontare più di una volta la belva che adesso giace ai tuoi piedi; puoi essere certo che quest'immonda creatura sia finalmente morta?
Intendi esaminare con più attenzione il cadavere del lupo mannaro (vai al **35**) o ti precipiterai in aiuto di Ulrich (vai al **107**)?

230

Se stai combattendo con una spada che porta inciso un particolare nome, trasforma quel nome in numeri usando il codice A=1, B=2, C=3,...Z=26, e poi recati al paragrafo corrispondente a quel numero. Se non disponi di una simile arma, vai al **150**.

231

Baciato dalla sorte hai appena consumato una pozione che, fra le sue altre capacità curative, è stata studiata per invertire gli effetti della licantropia. Recupera fino a 6 punti di RESISTENZA, aggiungi 1 punto di fortuna e riduci il tuo punteggio di CAMBIAMENTO di 4 (anche se non può scendere al di sotto di 1). Vuoi provare un'altra pozione (vai al **337**) o non te la senti di sprecare altro tempo e intendi fuggire dalla struttura fiammeggiante (vai al **291**)?

232

Inginocchiato davanti allo specchio, esamini la giunzione fra il vetro e la cornice. Il suono di pietra che gratta su pietra fa scorrere un brivido lungo la tua schiena. Reagisci istantaneamente, balzando via dallo specchio proprio mentre il roccioso grifone prende vita e scende dal suo piedistallo. Con un ringhio granitico, la statua cerca di assestarti una marmorea zampata. Ancora una volta sei costretto a combattere per la tua vita.

GRIFONE DI PIETRA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 9

Se stai usando un'arma da taglio, come una spada o un

pugnale, un colpo andato a segno contro la statua animata infliggerà un solo punto di danno alla sua RESISTENZA. Se stai impiegando una mazza, un colpo causerà la consueta perdita di 2 punti di RESISTENZA. Se riesci a distruggere la statua, aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME.
Col guardiano di pietra sconfitto, riprendi la tua ispezione dello specchio. *Metti alla prova la tua Abilità.* Se hai successo, vai al **269**. Se fallisci non trovi nulla di insolito e abbandoni il piano (vai al **7**).

233

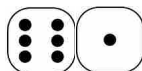
Dopo un'ora di ricerca non hai ancora trovato la pianta di belladonna di cui hai così disperatamente bisogno. Nonostante le abilità di boscaiolo nemmeno Ulrich, ostacolato dal buio soffocante, riesce a trovare qualcosa. Ti senti peggio che mai. La febbre ti sta divorando e accusi una forte nausea in fondo allo stomaco (aggiungi ancora 1 al tuo punteggio totale di CAMBIAMENTO). Ulrich conclude che sarebbe inutile sprecare altro tempo in cerca dell'erba, tenendo conto di quanto tu stia peggiorando, quindi darete la caccia al branco di lupi (vai al **473**) o andrete in cerca di Nonna Zekova (vai al **302**)?

234

Col passare del tempo il dolore scema di nuovo e prosegui il tuo viaggio deciso a lasciarti indietro altra strada prima di essere costretto a trovare un luogo per trascorrere la notte.
A quel punto odi arrivare a te dalla foresta della musica: voci innalzate in un canto e accompagnate dall'allegro ritmo di una fisarmonica. Poco più avanti

sul sentiero riesci a scorgere il distante bagliore dei fuochi che filtra tre le nere ombre degli alberi di mezzanotte.
Vuoi abbandonare la strada e dirigerti verso la musica e il falò (vai al **288**) o preferisci mantenere il tuo attuale percorso e trovare un posto per fermarti che sia distante da qualsiasi altro accampamento (vai al **275**)?

235

A dispetto delle evidenti condizioni di abbandono in cui versa, una volta chiusa alle tue spalle la porta alla base della torre, l'edificio di pietra si rivela essere perfettamente in grado di proteggerti dal maltempo, offrendoti riparo dalla parte peggiore della tempesta che sta infuriando all'esterno, col vento che imperversa lungo le vele squarciate del mulino.
Finalmente libero dalla tortura di quel fortunale ti concentri maggiormente sull'ambiente che ti ospita. La base della torre è ingombra di scatole, casse, barili e, cosa piuttosto strana, parti metalliche di macchinari. In effetti all'interno non c'è nulla che lasci intuire che questo sia un mulino, nessun sacco di farina e neppure la pietra da mola. Una traballante scala di legno porta al piano di sopra dove, aguzzando lo sguardo nel buio, riesci a notare che c'è un ulteriore livello ancora oltre. Mentre guardi in alto, si abbatte un fulmine e per un attimo ti pare di scorgere l'ombra di un movimento in quel bagliore momentaneo. Si è davvero mosso qualcosa, o la tua immaginazione affaticata ti ha giocato un brutto tiro? Intendi:
Esaminare più attentamente questo piano del mulino prima di metterti a dormire? Vai al **256**.
Salire sulla scala instabile fino al piano successivo?

Vai al **163**.
Metterti a dormire immediatamente, incurante di quello che potresti aver visto? Vai al **279**.

236

Ti si presentano davanti tre possibili uscite: quale sceglierai?

Il tunnel triangolare? Vai al **31**.
Il tunnel con le pareti coperte da alghe verdi? Vai al **405**.
Il passaggio disseminato di ciottoli? Vai al **159**.

237

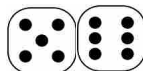
La creatura si distanzia da te e inizia a ballare in un turbine di fiocchi di neve. “D'inverno ammantata e prima nevicata, di calor i cuor privati, ci siano consegnati” canta con voce stridula. Ti ritrovi di colpo al centro di un turbine polare. Riesci a sentire il ghiaccio che scricchiola mentre si forma sulla tua pelle, ma non riesci a fare nulla per contrastare i suoi effetti congelanti. Vieni paralizzato dal freddo, il tuo corpo è inamovibile come un blocco di ghiaccio. Quando finalmente giunge il mattino, ti sei scongelato e sei nuovamente libero di muoverti, ma l'incantesimo raggelante dello spiritello ha avuto un effetto debilitante sul tuo corpo. (Perdi altri 3 punti di RESISTENZA e 1 punto di ABILITÀ). Se sei ancora vivo dopo questa ordalia, vai al **314**.

238

Trascorri il resto della giornata a bighellonare per il villaggio di Balci. Il posto non offre nulla di speciale:

ha un mulino, una taverna e una forgia e gli abitanti passano le giornate occupandosi dei campi o lavorando nella foresta a sud-est. Un pasto semplice a base di carne e patate, accompagnato da una caraffa di birra alla taverna del villaggio, ti costa 2 Pezzi d'Oro e ti consente di recuperare 4 punti di RESISTENZA. Al tramonto torni verso il Circo. La fiera è ormai chiusa al pubblico fino all'indomani e quasi tutta la zona è al buio. Costeggi il perimetro del recinto che la gente del circo ha montato fino a che non individui una posizione da cui sei certo nessuno potrà vedere cosa stai per fare. Svelli uno dei pannelli, ti intrufoli all'interno e ti inoltri tra le tende, le bancarelle e i carrozzoni fermi. Stai cercando di decidere cosa esaminare quando senti un rumore. È il suono di voci agitate. “Ti dico che qualcuno si è introdotto qua dentro” avverte una. “Bhè, non andranno lontano” dice l'altra. Le voci si stanno avvicinando: stai per trovarti faccia a faccia con i loro proprietari da un momento all'altro. Se ti mettessi a correre verresti immediatamente individuato, ma deve esserci un'altra via di uscita. Se vuoi rimanere dove sei e affrontare chiunque si stia avvicinando, vai al **257**. Altrimenti puoi cercare di nasconderti. In quel caso vuoi trovare riparo nella grossa tenda alla tua sinistra (vai al **370**) o nel carrozzone dipinto alla tua destra (vai al **316**)?

239

La carrozza sfreccia oltre una curva e solo a quel punto noti lo strapiombo che si profila di fronte a voi. Katya tenta freneticamente di indirizzare i cavalli verso il ponte di legno illuminato dalle lampade, che congiunge i due margini del baratro. Con la diligenza

che continua ad acquistare velocità, è solamente quando sei troppo vicino per tentare di fermare i cavalli, che ti accorgi che qualcuno – o qualcosa – ha manomesso il ponte. La campata centrale non c'è più, tutto ciò che resta sono assi spezzate che si allungano verso l'esterno a costeggiare il ripido vuoto che vi si spalanca sotto. Cercando di dominare il panico crescente, Katya frusta i cavalli fino a farli impazzire, spingendoli a tentare un balzo all'ultimo istante. Se prima non hai effettuato una deviazione attraverso la foresta, vai al **502**. Se invece hai deviato per i boschi lancia un dado e aggiungi dodici, ottenendo un risultato tra 13 e 18: questo è il punteggio di RESISTENZA complessivo dei cavalli. Poi lancia quattro dadi. Se il totale di questi quattro dadi è inferiore o uguale alla RESISTENZA dei cavalli, vai al **502**. Se è superiore, vai al **380**.

240

Fuggi dalla torre senza voltarti indietro, con nulla che si interpone tra te e la libertà. Sei di nuovo su quella dannata scarpata, pensando di averla scampata, quando uno stridio terrificante riecheggia tra le colline. Una creatura alata orribile, dall'aspetto vagamente umanoide, con una testa ripugnante ed enorme e un corpo minuscolo e rachitico, si getta in picchiata dal cielo notturno. Tra le braccia e le gambe sono dispiegate ampie ali piumate e ti aggredisce con grinfie da rapace. Non hai altra scelta se non combattere l'arpia.

ARPIA
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

Se sopravvivi all'incontro, ti rifugi per la notte in un campo, al riparo di un enorme macigno coperto di muschio. Il giorno successivo riparti, stavolta aggirando il villaggio di Maun e ricongiungendoti alla strada che conduce a nord. Vai al **350**.

241

Cancelli parte del disegno fatto col gesso passandoci sopra col tacco dello stivale e contemporaneamente sfoderi la spada pronto a difenderti. Un'improvvisa folata di vento si riversa nella stalla, simile a un tornado in trappola e tutte le candele vengono spente di colpo. In quello stesso istante la figlia dell'oste lancia un raccapricciante grido di orrore. Il cavaliere senza testa è tornato, in groppa al suo destriero spettrale. “E ora, amore mio, staremo insieme per sempre!” dichiara sovrastando la potenza del vento selvaggio.
Detto questo prende in braccio la giovane strega e poi la depone di traverso sulla sella davanti a lui. Il tracciato era un Sigillo di Evocazione, un simbolo di cattivo auspicio tipico delle streghe, impiegato per attirare gli spiriti inquieti in un luogo. Avendolo distrutto, hai infranto il potere che la ragazza esercitava sul fantasma del Bandito Senza Testa.
Vai al **76**.

242

Avanzi curvo lungo il tunnel, fino a che non si allarga a raggiungere dimensioni decenti e puoi metterti nuovamente dritto.
Il muschio luminescente non permette ai tuoi occhi di vedere in profondità in un simile buio: così le tue orecchie si accorgono del ronzio in avvicinamento

prima che tu possa vedere le due enormi mosche. Si tratta di insetti grottescamente sovradimensionati, i loro copri rigonfi sono coperti di neri peli ispidi.
Il ronzio delle Mosche Giganti si intensifica quando puntano su di te a tutta velocità determinate a perforare la tua carne con le loro lunghe proboscidi aghiformi.

Prima MOSCA GIGANTE
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5
Seconda MOSCA GIGANTE
ABILITÀ 5 RESISTENZA 6

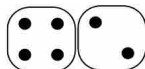
Se uccidi entrambi gli insetti, vai al **261**.

243

Steso in una radura fra cespugli di ginestra spinosa c'è il corpo di un avventuriero come te.
Solo che questo poveraccio è incontrovertibilmente morto, il corpo squartato da terribili segni di artigli. Il suo zaino giace lì accanto e, dato che dubiti che gli servirà a breve, rovisti al suo interno.
Trovi un totale di 8 Pezzi d'Oro e abbastanza cibo per 2 Pasti. Ma mentre stavi esaminando la scena, i cerchi descritti dai corvi si sono fatti sempre più vicini. Berciando forte, gli uccelli si fiondano giù dal cielo, martellandoti con i becchi e graffiandoti con gli artigli.

STORMO DI CORVI
ABILITÀ 6 RESISTENZA 12

Se sconfiggi i corvi, disperdendo quindi lo stormo, riparti verso est prima che gli uccelli ritrovino coraggio e tornino indietro. Vai al **69**.

244

La tua ricerca della Belva si è rivelata inutile e frustrante oltre che rischiosa. Alla fine non ti rimane altra scelta che tornare alla relativa sicurezza della città prima che si levi la luna. Il sole è ormai tramontato e le mura di Vargenhof, ridotte a una solida ombra nera stagliata contro il cielo violaceo, sono ancora a una certa distanza mentre ti apri la strada nella foresta che circonda la città. All'improvviso, un grido violento e carico di dolore squarcia la notte: proviene da qualche parte nei pressi. Correndo a più non posso sbuchi in una radura tra gli alberi scuri e vieni accolto da una vista mostruosa. Stesa a terra sul terreno della radura c'è una giovane donna che indossa un mantello con cappuccio, un bustino e dei pantaloni, entrambi attillati; al suo fianco deve aver lasciato cadere una balestra scarica. A incombere su di lei c'è una creatura mostruosa, in parte lupo, in parte orso e tuttavia reminiscente di un umano. Confermato anche dai tuoi sensi di lupo, sei sicuro di avere davanti la Belva Mannara di Vargenhof! Percependo la tua presenza la creatura dà voce a un ruggito poderoso e si allontana dalla sua preda per affrontarti. A quel punto noti il quadrello di balestra che sporge da sotto il braccio destro della creatura. Hai pochi istanti per preparati prima che il mostro ti sia addosso.

BELVA MANNARA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 12

Se il mostro ti ferisce più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se riesci a sopravvivere per cinque Scontri alla creatura

mostruosa, o se riesci a ridurre la sua resistenza a 5 punti o meno, vai subito al **334**.

245

La contessa strilla e volteggia lontano da te, avvolgendosi nel mantello. “Non uscirai mai dal mio dominio vivo!” ti grida contro, poi la sua forma corporea si dissolve in nebbia nera. Hai distrutto due bare durante la tua esplorazione della torre? Se si, vai al **263**. Se ne hai distrutta solo una, o neppure quella, vai al **286**.

246

“Sparisci, creatura della notte!” inizia a gridare l'uomo. “Vattene da qui e lasciaci in pace!” A queste parole gli abitanti radunati convergono verso di te, agitando in aria roncole e forconi. Questa gente è stata chiaramente spaventata da qualcosa e si stanno preparando a sfogare la loro frustrazione su di te. Al grido “Uccidete la creatura della notte!” da parte del loro capo di mezz'età, la folla inferocita si lancia alla carica verso di te. Se intendi uscire vivo da Strigoiva dovrai aprirti la strada combattendo.

FOLLA INFEROCITA
ABILITÀ 7

Combatti i fomentati abitanti del villaggio come se si trattasse di un avversario. Tuttavia questo non è un combattimento convenzionale. Non è tua intenzione ferire questi sfortunati cittadini, per quanto da parte loro non ricambino certo la cortesia! Se la folla inferocita vince uno Scontro, riduci la tua

RESISTENZA come al solito. Di contro se tu vinci uno Scontro non sottrarre loro RESISTENZA come in un normale combattimento. Invece, quando riesci a vincere due Scontri di fila, o se proprio non ci riuscissi, dopo sei Scontri (nel caso tu sia ancora vivo), riesci a sfuggire alla folla inferocita e scappare da Strigoiva (vai al **202**).

247

Prorompi in un terrificante grido belluino e osservi i due grossi lupi accucciarsi e tremare, mugolando atterriti dal tuo ululato animalesco, per poi fuggire e dileguarsi. Vai al **513**.

248

Zanne e unghie sanguinarie – Come parte della tua lenta ma inarrestabile trasformazione in Lupo Mannaro, le tue unghie si sono indurite fino a diventare artigli e i tuoi canini si sono allungati.

Questo vuol dire che adesso in battaglia sei efficiente e letale da disarmato quanto con un’arma in pugno. Casomai dovessi trovarti a batterti senza ricorrere a un'arma puoi ignorare qualsiasi penalità ti venga imposta. Segna questa nuova abilità sul tuo *Foglio d'Avventura* e poi torna al paragrafo con lo stesso numero che ti era stato detto di appuntarti.

249

Avanzando deciso verso il cuore delle rovine ammantate dal tramonto, raggiungi la cima di una rampa di consunti scalini di pietra che scendono verso una camera sotterranea dal soffitto a cupola. Avanzi sempre più nelle tenebre che diventano via via più fitte, ma per proseguire oltre un certo punto dovrai accendere la tua lanterna. Se disponi di una lanterna, oppure in alternativa dell'abilità speciale *Creatura della Notte*, vai al **101**. In caso contrario, non puoi fare altro che ripercorrere i tuoi passi e abbandonare le rovine (vai al **38**).

250

Prima ancora di poter scorgere Maun distingui la torre che la sovrasta, simile a un nero artiglio serrato, stagliato contro lo sfondo del cielo terso. Tenendo d'occhio la torre e le piccole ombre frastagliate che guizzano lungo le torrette, segui la strada fino ad una vallata delimitata che accoglie i cadenti edifici di Maun. I contadini dal volto pallido che vedi sforzarsi di arare il terreno sembrano tutti pervasi da una morbosa letargia. Le case versano in uno stato di negligenza, i tetti di paglia sono fradici e verdi di muschio. Su tutta la zona sembra indugiare un velo

d'oscurità, eppure mancano ancora alcune ore al tramonto. Se hai la parola in codice *Nethcir* registrata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **391**. Altrimenti, vai al **413**.

251

Non comprendi il perché, ma ti senti attratto da quel gemito demoniaco. Seguendo il lamentoso richiamo, entri nel terreno paludoso, incurante di cosa stia accadendo sotto i tuoi piedi. Fai un altro passo e sprofondi fino alla coscia in quella fanghiglia torbosa. L'inerzia ti spinge in avanti e in un attimo ti ritrovi immerso in quell'acquitrino puzzolente fino alla vita. Non appena realizzi la pericolosa situazione in cui ti trovi, il potere di quel misterioso lamento cessa all'istante. Ti volti, cercando di uscire dal pantano prima di sprofondare ulteriormente. Sei ormai intrappolato fino al petto quando noti una radice sporgente che emerge da un cumulo di terra dove cresce un cespuglio nodoso. Tentando di liberarti dalla morsa della palude, ti pieghi in avanti, tendendo ogni muscolo nel tentativo di raggiungere la radice. Lancia tre dadi. Se il totale è pari o inferiore alla tua RESISTENZA, vai al **128**. Se è superiore, vai all'**84**.

252

La mostruosa creatura-ragno incombe su di te e non hai altra possibilità se non combattere. “Invasore!” sibila. “Hai voluto entrare nel mio salotto, non è così? Bene, adesso non ne uscirai più!” Imbraccia l'arma e preparati a respingere l'assalto della Regina Ragno.

ARANAEA LA REGINA RAGNO
ABILITÀ 10 RESISTENZA 12

La Regina Ragno dispone di diversi metodi di attacco. Ogni volta che Aranaea vince uno Scontro, lancia un dado e consulta la tabella sottostante per vedere a quale ricorre e il danno corrispondente.

Risultato del dado
1-2 Artigli spinati: perdi 2 punti di RESISTENZA.
3 Attacco in salto: vieni atterrato (perdi 2 punti di RESISTENZA) e durante il prossimo Scontro rimani intrappolato sotto il mostro, combattendo con la tua Forza d'Attacco ridotta di 1 punto.
4 Ragnatela: non subisci danni ma non puoi difenderti durante il prossimo scontro dato che sei impegnato a liberarti dai fili di seta appiccicosa.
5 Morso velenoso: perdi 4 punti di RESISTENZA.
6 Sciame di ragni: minuscoli ragnetti rossi si riversano fuori da vesciche sul suo addome. Lancia un dado e scopri quanti punti di RESISTENZA perdi mentre lo sciame di ragni affonda i denti nella tua carne (comunque questo attacco costa alla Regina Ragno 2 punti di RESISTENZA).

Se riesci a sconfiggere la Regina Ragno, recati al **364**.

253

Trangugi il denso liquido verde che ti lascia un retrogusto amaro in bocca, ma il peggio deve ancora venire. Senti il tuo corpo gonfiarsi e cambiare mentre gli effetti metamorfici della licantropia vengono esacerbati (aggiungi 2 punti al tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Forse c'è un'altra pozione sullo scaffale che può invertire questi effetti devastanti. Vuoi provarne un'altra (vai al **337**) o non intendi riporre ulteriormente la tua fiducia nei preparati dello scienziato pazzo e preferisci fuggire dall'edificio (vai al **291**)?

254

Anche se ti sei voltato per scappare i tuoi sensi ti avvertono che il lupo mostruoso si è lanciato nell'aria dietro di te. Per un istante tutto sembra congelato nel tempo, poi tutto il peso della creatura ti arriva addosso, spedendoti dritto a terra. Ansimi per il dolore, senza riuscire a trovare il fiato, quando il lupo serra i suoi denti micidiali nella tua spalla e inizia a straziarti la schiena con gli artigli affilati come l'acciaio. (Perdi 4 punti di RESISTENZA)

Improvvisamente una voce aspra intima alla bestia di lasciarti. Senti il lupo sopra di te che si irrigidisce. La pressione della morsa ferrea dei denti attorno alla tua spalla cessa di colpo, mentre l'attenzione dell'animale che vorrebbe ucciderti si sposta sul nuovo arrivato. Il lupo dà voce al suo ringhio raccapricciante che si propaga lungo il tuo corpo, immobilizzato contro il freddo e umido suolo della foresta dal peso della bestia. Segue un altro grido e un guaito agonizzante. Il peso viene tolto dalla tua schiena. Sentendo un altro

latrato di dolore, rotoli su un fianco. Ma qualcosa non va: ti senti frastornato e ti gira la testa. La tua vista sbiadisce, ma vedi una figura alta e massiccia sopra il lupo, con una solida ascia da taglialegna in mano. La scure cala nuovamente e il lupo emette un ululato strozzato. Il boscaiolo agita nuovamente l'arma improvvisata, assestando un altro colpo e il lupo fugge guaendo, col resto del branco che segue il suo capo. Poi la figura imponente incombe su di te. Sopraffatto dal dolore e dalla perdita di sangue, il tuo corpo non ce la fa più a sostenerti e perdi conoscenza. Vai al **111**.

255

La torre di Maun, dimora della Contessa Isolde, si erge su una scarpata desolata che domina il villaggio. Quando raggiungi la torre il sole è già tramontato e sei sorpreso dal trovare il cancello completamente incustodito. Attraversi il ponte che permette il passaggio oltre il crepaccio di fronte alla torre, ed entri in un cortile dalle alte mura. Salendo un'ampia scalinata fino all'ingresso, bussi sulle grandi doppie porte. I battenti vengono aperti da un uomo dal viso scheletrico, con addosso la livrea di un servitore. Gli annunci che sei lì per chiedere l'aiuto della Contessa e vieni introdotto in un'ampia sala d'ingresso circolare. Da qui il servitore ti guida su una scala di pietra lucida che conduce in cima alla torre. Infine ti fa accomodare in una grande camera dall'alto soffitto, riccamente decorata con drappi di pesante velluto rosso e nero alle finestre e il cui soffitto è dipinto con una mappa zodiacale del cielo. Al tuo inatteso arrivo, una stupenda donna dai capelli di platino che indossa un abito nero e rosso e dalla pelle candida come l'avorio,

si solleva da un alto scranno di legno. Il suo magro valletto la informa che sei giunto lì in cerca del suo aiuto. “È così?” domanda la contessa avvicinandosi a te. “E in che modo avresti bisogno di me?” Sei affascinato dalla sua bellezza e ti trovi immobilizzato dal suo sguardo freddo e penetrante. Lancia due dadi. Se il numero uscito è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **10**, se è maggiore, vai al **52**.

256

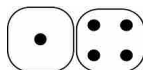
Tra il disordine e i detriti gettati alla base del mulino, sotto un denso strato di polvere, trovi una scintillante Asta di Ferro lucidata fino ad assumere un colorito nero-bluastro, dotata di una sfera metallica a un'estremità e una punta brillante sull'altra. È un oggetto curioso e puoi aggiungerlo al tuo Equipaggiamento se lo desideri. Non c'è nient'altro di valore quindi ti metterai a dormire (vai al **279**) o salirai la scala di legno fino al prossimo livello (vai al **163**)?

257

Appaiono tre figure, che si fanno strada evitando di inciampare nei tiranti delle tende. Sono sorpresi

quando ti fai avanti. Ma non sai dire chi sia più scioccato fra te e loro, quando ti ritrovi davanti i tre torvi membri del circo. C'è il mangiatore di fuoco del Circo, con il torso nudo coperto dal tatuaggio di un dragone serpentiforme e il forzuto calvo con i baffi che, servendosi di una catena terminante in un collare irto di punte, sta portando con sé un possente ogre dalla pelle verde. “Li abbiamo trovati!” esclama il mangiatore di fuoco.
“Faresti bene ad arrenderti” raccomanda con tono cupo il forzuto, dando un colpetto eloquente alla catena del goffo ogre, cosa che suscita un grugnito di fastidio nel bruto dal torso smisurato. Il mangiatore di fuoco si porta invece alle tue spalle, precludendoti ogni via di fuga. Ti arrenderai come propone il forzuto (**281**), o ti preparerai o vedertela contro i tre personaggi del Circo contemporaneamente (vai al **294**)?

258

Reprimendo uno sbadiglio, sali le scale che portano dal bancone verso le stanze degli ospiti. Mentre te ne vai, senti l'oste dare disposizioni alla cameriera, terminando con, “E riaccendi il fuoco nel camino, figliola”. Ammonimento cui lei replica mormorando qualcosa di decisamente poco rispettoso. Lasciando la miserabile coppia ai loro bisticci, sali di sopra per coricarti. La stanza è a malapena arredata: un piccolo tavolo, una sedia e un letto dal materasso di paglia. Ma non ti importa. Dopo il tuo incontro col fantasma del bandito ti senti distrutto, anche senza contare la marcia massacrante. Ti addormenti non appena la tua testa tocca il cuscino.

Ti risvegli da un sogno (in cui stavi inseguendo scalzo un cervo all'interno di una foresta) perché senti il tuo letto scuotersi. Apri gli occhi velati dal sonno. Al chiarore della luna che entra nella stanza attraverso gli scuri, non vedi nessuno nella stanza con te, ma senti il rumore di legno che sfrega contro altro legno, come se la mobilia stesse venendo trascinata lungo il pavimento. Con prudenza ti alzi dal letto, che ha smesso di tremare, ed estrai la spada dal fodero. Rimani a guardare incredulo quando il tavolo e la sedia si librano nell'aria davanti a te. Per un momento rimangono sospesi a circa un metro da terra e poi ti si scagliano contro. Stenti a crederlo, la tua vita è minacciata da un tavolino e una seggiola! Combatti le due suppellettili contemporaneamente.

TAVOLO
ABILITÀ 5 RESISTENZA 6
SEDIA
ABILITÀ 6 RESISTENZA 4

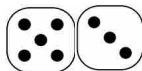
Se vinci, vai al **72**.

259

Col primo mattino, la squadra di cacciatori parte in cerca della Belva. Gli uomini che compongono questa brigata sono avvezzi alle avversità che la vita riserva in territori ben più inospitali. Si tratta di gente di poche parole, che danno più peso alle azioni che alla retorica. I segugi tendono le loro catene, abbaiando e sbavando, impazienti di gettarsi sulle tracce della loro preda. Un gruppo di veterani esperti nell'uso delle trappole conduce gli altri verso la foresta a nord di Vargenhof,

al di là dell'arido pascolo dove la Belva ha fatto la sua vittima più recente. Penetri in una pineta sotto un cielo cupo e nuvoloso, sotto la volta dei rami intrecciati è buio come se fosse il tramonto. Il gruppo segue un percorso tortuoso nella foresta, con i cani lupo e i mastini lasciati sciolti per individuare l'obiettivo. Uno dei membri della battuta ti rassicura sul fatto che stiate seguendo i segni lasciati dalla Belva al suo passaggio. Ma tu, malgrado i tuoi intensificati sensi da lupo, non percepisci nessun odore di una bestia del genere nei paraggi. Quando la giornata inizia a volgere verso il crepuscolo, i cacciatori frustrati si dividono e si sparpagliano nel tentativo di rintracciare la preda. Improvvisamente solo, ti ritrovi a incespicare nell'oscurità che va infittendosi.
Se disponi dell'abilità speciale *Creatura della Notte*, vai al **410**.
Altrimenti *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **410**.
Se sei Sfortunato, vai al **489**.

260

"Ecco qui" annuncia lo studioso, porgendoti un'ampolla fumante, "bevi questo." Afferri il recipiente e annusi il vapore che fuoriesce dall'imboccatura. Istintivamente ti ritrai per il disgusto.
Domandi a Vereticus con cosa abbia preparato l'elisir. "C'è un po' di belladonna" ti spiega, "tintura d'argento e olio di vischio." Sarai costretto a tapparti il naso per bere quella roba, se vuoi mandare giù l'insolita pozione; ma sei certo di volerla bere?
Se si, vai al **178**.
Se preferisci rifiutare gentilmente, vai al **193**.

261

Andando più avanti, il passaggio svolta a destra e sbuca in una vasta caverna dalla volta bassa. All'altra estremità dell'anfratto, un altro tunnel, simile a quello da cui sei arrivato, prosegue nelle tenebre che dimorano nella roccia sotto l'Abbazia. Ma tra te e il tunnel che porta avanti, si profila una distesa di melma puzzolente che cela completamente il pavimento e che brulica dei corpi bianchi e gonfi di numerose Larve Giganti. Questo spiega il comportamento aggressivo delle Mosche Giganti nei tuoi confronti: stavano proteggendo la loro nidiata. Qui il tanfo è perfino più insostenibile che nella conduttura di scarico e noti emergere estremità di ossa completamente ripulite dalle larve fameliche.

Vuoi rischiare e attraversare il nido delle larve per raggiungere la galleria all'altra estremità (vai al **293**), o preferisci tornare indietro fino a dove hai iniziato il tuo viaggio in questo puzzolente regno sotterraneo e prendere l'altra strada (vai al **227**)?

262

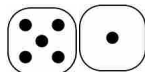
Uccisi i monaci, barcolli all'interno del santuario giungendo al cuore della corruzione che regna in questo posto. In una fossa scavata dopo aver rimosso diverse lastre del pavimento, striscia una larva di dimensioni inconcepibili. La ributtante creatura deve misurare almeno sei metri dal muso alla coda e mentre la guardi scuotersi, la sua testa minuscola e priva di occhi smette di agitarsi, segno che ti ha fiutato, mentre il corpo viscido e biancastro freme in maniera ripugnante. Una bava vischiosa cola dalle mandibole in incessante movimento. L'odore malsano e dolciastro quaggiù è più intenso e ti fa mancare il fiato. Di colpo comprendi il motivo per cui ti è così familiare: è il lezzo della decomposizione.
È chiaro che ad abomini come questo non debba essere concesso di vivere.
Se hai la parola in codice *Avral* annotata sul tuo *Foglio d'Avventura* e vai al **365**.
In caso contrario puoi vedertela col grottesco Abate-Larva servendoti del freddo acciaio (vai al **426**) o, se sei a conoscenza di un altro metodo per combattere il verme, dovresti anche conoscere un determinato nome. Trasforma questo nome in numeri usando il codice A=1, B=2, C=3...Z=26, somma i numeri insieme e recati al paragrafo risultante.
In alternativa, potresti semplicemente scappare dalla presenza di quella larva mostruosa e dall'Abbazia (vai al **148**).

263

La nube di foschia nera si sposta attraverso la camera sfarzosa a velocità elevata, per poi svanire dietro un

arazzo sul muro opposto.
Gettandoti all'inseguimento, strappi l'ordito rivelando una porta segreta. Dietro di essa, in un'angusta torre, trovi l'ultima bara della Vampira.
Gettando di lato il coperchio scopri il corpo in via di rigenerazione della dominatrice non morta. Senza alcuno scrupolo immergi la spada nel petto della creatura, trapassando il suo nero cuore avvizzito. La Contessa strabuzza gli occhi e alla sua morte, dalla bocca spalancata prorompe un ultimo abietto grido. Davanti ai tuoi occhi la sua carne si dissolve in liquame e il suo scheletro annerito si riduce in polvere.
Hai distrutto la vampirica Contessa Isolde e liberato la gente di Maun dalla sua tirannia.
Recupera 2 punti di Fortuna.
Ora che la Signora non morta di Maun è finalmente andata incontro a una morte definitiva, intendi spendere del tempo a perquisire le stanze in cerca di tesori (vai al **325**), o preferisci abbandonare questa rocca del male senza ulteriore indugio (vai al **346**)?

264

Col Golem ridotto a niente più di un ammasso di grasso fuso, bianchi tranci di cera e stoppini recisi, attraversi la stanza ed esamini lo specchio decorato che è appeso al muro sul fondo.
Avvicinandoti, determini come lo specchio sia stato ricavato da un blocco di ossidiana, mentre la sua elaborata cornice è realizzata in oro lucidato.
Quando fissi nel vetro nero, il tuo riflesso dagli occhi un po' scuriti ricambia il tuo sguardo. Nella cornice è stata incisa un'iscrizione.
Il testo recita:

Se desideri svelare il mio segreto
e ciò che io posso, veder donato,
fatti coraggio ora, fatti avanti e declama
e svelami cos'è che la tua anima brama.

Se sai che cosa dovresti chiedere, trasforma il nome in numeri secondo il codice A=1, B=2, C=3...Z=26 e vai al paragrafo risultante. Se il paragrafo non ha senso allora lo specchio non ti rivelerà i suoi segreti, il che ti lascia solo due opzioni: frantumerai lo specchio (vai al **34**) o te ne andrai dalla stanza della torre, tornando alla Stanza delle Mappe e procederai da lì (vai al **321**)?

265

Mentre la bizzarra entità sfreccia lungo il terreno accecante, ti lambicchi il cervello alla disperata ricerca di un'idea per sbarazzarti dello spiritello dei ghiacci. Devi ricorrere a uno dei tuoi talenti:
Metti alla prova la tua Abilità oppure *Tenta la*

Fortuna.
Se *Metti alla prova la tua Abilità* e hai successo, vai al **287**.
Se invece *Tenti la Fortuna* e sei Fortunato, vai al **299**.
Se fallisci, non importa usando quale caratteristica, incapace di pensare a un altro metodo estrai la spada dal fodero (vai al **218**).

266

Eccettuato il piccone, il Nano morto non possedeva molto, che probabilmente è proprio la ragione per cui stesse ispezionando un luogo così pericoloso. Comunque nello zaino del minatore rinvieni una pozione sigillata la cui etichetta riporta "Fortuna". La bottiglia contiene ancora una dose. Bere la pozione riporterà il tuo punteggio di FORTUNA al suo valore *Iniziale*. Questo è un ritrovamento provvidenziale. Ora però devi tornare al **122** per decidere dove andare.

267

Una volta estratta dalla pozza fetida, la lama pare brillare. È un'arma magnifica e non ha neanche una patina malgrado il luogo in cui è stata abbandonata. Sollevando la spada sopra la testa, riesci a vedere che vi sono incisi dei caratteri gotici illuminati dalla luce della lanterna. Compongono un nome "Wulfen". Hai trovato un'arma magica portentosa. Recupera 1 punto di FORTUNA e, fintanto che impiegherai l'arma, aumenta la tua Forza d'Attacco in combattimento di 1 punto. Oltre ad essere considerata un'arma magica, che quindi ti permetterà di ferire anche Non Morti, demoni e creature magiche, sulla Spada dei Wulfen agisce un incantesimo che interferisce con i poteri lunari delle

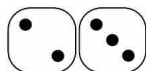
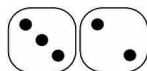
creature mannare. Le ferite arrecate a creature che riportano la parola “Mannaro” nel loro nome, mentre usi la Spada dei Wulfen infliggeranno la perdita di 3 punti di RESISTENZA invece dei normali 2. Ancora estasiato dalla stupenda arma che stringi ora in pugno, cominci a domandarti cosa altro potrebbe celarsi sotto la superficie della pozza. Vuoi prolungare la tua ricerca di artefatti (vai al **432**) o risalire il pozzo portandoti dietro il tuo fantastico bottino (vai al **154**)?

268

“...E così eccomi qui, un mercenario in cerca di un impiego che gli frutti abbastanza per un letto comodo in una locanda accogliente per la notte” racconti, terminando la tua storia.
“Una spada a noleggio, hai detto?” L'uomo non ti stacca mai gli occhi di dosso. “Allora sei finito proprio nel posto giusto. Ma non parliamone qui. Devi essere affamato dopo il tuo viaggio e *Il Maialino Allattato* tiene sempre acceso un bel fuoco vivace che ti scaccerà il gelo dalle ossa.”
Permetti all'uomo che si chiama Konrad, capo di Strigoiva, di guidarti all'unica taverna del villaggio, dove dietro sua insistenza ti viene offerta una ciotola fumante di stufato di montone. Divori il pasto voracemente mentre ascolti cosa ha da dirti. (Recupera 4 punti di RESISTENZA).
“Viviamo in un’epoca maledetta, amico mio e Strigoiva patisce delle sue sciagure in maniera più acuta di altri posti. Ogni notte soffriamo l'assalto di un'autentica armata di fantasmi.”
Fantasmi? Konrad ha catturato la tua attenzione. “Quali fantasmi?” domandi.

“Sono tutti dei terribili spettri” prosegue. “Per cominciare c'è lo Shuck, che assale i viandanti lungo le brughiere occidentali e che ha costretto Padre Corran a rinchiudersi all'interno del santuario dedicato alla dea della sorgente curativa. Poi c'è il Bandito Senza Testa, che aggredisce i viaggiatori sulla strada a nord diretta a Balci, proprio come faceva ai tempi della sua vita da ribaldo. E infine, ma più spaventoso di tutti, l'Ululante, che ci attacca nelle nostre case ogni notte. Non possiamo più sopportarlo. Quando sei arrivato, ci hai sorpresi mentre ci preparavamo per andare incontro al branco spettrale e rispedirlo all'inferno a cui appartiene o morire nel tentativo. Ci aiuterai a sbarazzarci dei nostri aguzzini fantasma? Stai sicuro che ti ricompenseremo come possiamo.”
Se vuoi rimanere e aiutare gli abitanti del villaggio nella loro battaglia contro l'Ululante – di qualunque cosa possa trattarsi – vai al **40**. In caso contrario, recati al **434**.

269

C'è una fessura tra il bordo dello specchio e l’intelaiatura. Tastando il muro intorno al margine della cornice finalmente riesci a trovare quel che stai cercando. Eserciti la giusta pressione nel punto corretto e il vetro riflettente si ritrae. Dietro lo specchio si nasconde una piccola stanza drappeggiata di velluto nero e illuminata da una singola lanterna rossa. Adagiata su dei cavalletti c'è una grossa bara nera dalle maniglie d'oro. Se mai avessi avuto dei dubbi sul fatto che la Torre di Maun potesse essere la dimora di un Vampiro, adesso sono stati fugati. Sai bene che la bara di un Vampiro è il suo ultimo rifugio e

che fintanto che la creatura non morta ha a disposizione un nascondiglio del genere a cui fare ritorno, non può mai venire sconfitta definitivamente. Spedisci la bara a schiantarsi per terra e la riduci in un mucchio di schegge (annota che hai distrutto la bara sul tuo *Foglio d'Avventura* e aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME). Rincuorato sull'esito della tua missione abbandoni il secondo piano per esplorare altrove (vai al **7**).

270

Dal momento che prima è meglio è, approfitti dell'occasione e balzi sulla creatura con la spada estratta, l'Impersonificatore sibila e salta aggrappandosi alle travi sopra di te. Allo stesso tempo, come in risposta a una volontà esterna, il Fattore Bauer e sua moglie avanzano verso di te, armandosi rispettivamente di un ceppo massiccio preso dalla legnaia e un mattarello, pronti a difendere il loro innaturale “pargolo”. Non hai la minima intenzione di ferire l'anziana coppia e quindi combatti solo per disarmarli. Il Fattore Bauer ha un'ABILITÀ di 6 e la Signora Bauer un'ABILITÀ di 5. Durante gli Scontri lancia i dadi come di consueto, ma riduci la tua Forza d'Attacco di 1 punto. Hai bisogno di vincere due Scontri (non necessariamente consecutivi) per disarmare ciascun avversario e devi affrontarli contemporaneamente. Se il fattore o sua moglie dovessero vincere uno scontro subirai danni come di norma. Tieni conto di quanti Scontri ti occorreranno per disarmare il duo (dovrai combatterne almeno quattro). Quando avrai disarmato sia il Fattore che la Signora Bauer, potrai ingaggiare l'Impersonificatore.

Ma mentre eri distratto il folletto ne ha approfittato per trasformarsi rapidamente. Adesso è molto più grande e pericoloso di quanto fosse nella sua forma di neonato. Quando finalmente combatterai il mostruoso folletto dovrai aumentare il suo punteggio di RESISTENZA di un valore pari al numero di Scontri che hai impiegato per disarmare i coniugi. Dovrai anche aggiungere metà di quel numero al suo punteggio di ABILITÀ (arrotondato per eccesso). Adesso vai al **137** e concludi questa battaglia.

271

Mentre combatti col Lupo Nero, diventi sempre più consapevole che il resto del branco si sta mano mano stringendo attorno a te, e quella momentanea distrazione è tutto quel che gli occorre. Inciampi su una radice sporgente e perdi l'equilibrio. Con sconvolgente astuzia animale il grosso lupo coglie l'opportunità. Cercando di mantenere l'equilibrio mulinelli il braccio che brandisce la spada, ma il lupo sfonda la tua fragile difesa e ti manda riverso a terra balzandoti addosso. Ti senti schiacciato dal considerevole peso e l'impatto ti toglie il fiato. Riesci a sentire l'odore marcio dell'alito del carnivoro e a udire il suo ringhio nelle orecchie. Poi, con un urlo selvaggio carico di belluino trionfo, il lupo ti affonda le zanne nella carne della spalla. (Perdi 2 punti di RESISTENZA) Lanci un grido di agonia a cui fa subito eco un latrato di dolore mentre il lupo allenta la presa. Mentre la vista ti si offusca, noti una figura alta e massiccia sopra il Lupo Nero con una solida ascia da taglialegna sollevata sopra il capo. La testa dell'ascia si abbatte nuovamente e il lupo emette un guaito

strozzato. Il boscaiolo fa oscillare nuovamente l'arma e il lupo fugge uggiolando, seguito in tutta fretta dal resto del branco. Poi la figura imponente incombe su di te. Sopraffatto dal dolore e dalla perdita di sangue, il tuo corpo cede e perdi i sensi. Vai al **111**.

272

Arranchi lungo Fenmoor seguendo gli stretti tratti di terreno solido e zigzagando fra gli acquitrini disseminati in queste terre. La nebbia che continua ad addensarsi attorno a te non fa altro che accentuare la tua sensazione di disorientamento, fino a quando non hai più la minima idea di dove tu ti stia dirigendo. Improvvisamente un suono acuto, simile al grido di lupi impazziti, squarcia la fitta foschia. La tua mente già eccitata viene assaltata da ogni sorta di terribile presentimento e cominci a credere che il tuo destino sia segnato (aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Poi più avanti scorgi qualcosa. Volute fumose danzano davanti ai tuoi occhi, il loro contorto movimento sembra frutto di più intelligenze contemporaneamente. Mentre guardi, completamene assorto, giureresti di aver visto delle facce mostruose apparire nella nebbia. Proprio mentre ti stai domandando se tu non ti sia immaginato tutto, una figura da incubo si materializza tra i vapori attorno a te. Ha occhi incandescenti e una crudele apertura irta di zanne al posto della bocca. Dietro alla testa deforme e al collo, dai trefoli di bruma emergono due braccia nerborute, che terminano in selvaggi artigli ricurvi. Dal torso in giù il corpo della creatura comincia a sbiadire fino a fondersi con la nebbia. Il grottesco essere sfreccia in avanti, vorticandoti attorno nel tentativo di

distrarti, ma tu non manchi di notare l'apparizione di una seconda creatura. Hai sentito storie su tali mostri, ma avevi sempre pensato si trattasse di favole. Disgraziatamente per te questi Diavoli della Nebbia sono fin troppo reali. Non hai altra scelta se non combattere le creature contemporaneamente mentre loro, con grida stridule che ti fanno digrignare i denti, si avvicinano per ucciderti.

Primo DIAVOLO DELLA NEBBIA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 6
Secondo DIAVOLO DELLA NEBBIA
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

Se vinci, recati al **222**.

273

Giunto in cima alla scala a spirale superi una porta e accedi alla merlatura della torre. Scuri stralci di nubi scorrono davanti alla luna, che, quasi piena, riluce sopra il paesaggio. Fissando l'astro senti l'energia lunare pervadere ogni fibra del tuo essere e risvegliare il lupo dentro di te (aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Temporaneamente rapito dalla malìa della luna, percepisci un acuto squittio che non saresti mai stato in grado di sentire prima dell'inizio della tua trasformazione in lupo. Guardando in alto individui il vorticante stormo di pipistrelli che scende dal cielo tempestoso. Prima che tu riesca a raggiungere la porta che riconduce all'interno della torre, le bestiacce ti sono addosso, con le ali e gli artigli che ti graffiano e i loro denti acuminati. Sei costretto a combattere i servitori della creatura della notte che

domina in questo luogo.

STORMO DI PIPISTRELLI
ABILITÀ 5 RESISTENZA 10

Sottrai da 15 il tuo punteggio di ABILITÀ; questo è il numero totale di Scontri che dovrai sostenere prima di poter scappare dallo stormo di pipistrelli, sempre che tu non li uccida in un numero di Scontri inferiore.
Se riesci a respingerli e tornare all'interno della torre, vai al **7** ed esplora un'altra locazione.

274

Snudi la spada e ti scagli contro la figlia dell'oste, ma prima che tu possa sferrare anche solo un fendente contro di lei, le porte della stalla vengono spalancate da un vento potentissimo e dal cortile alle tue spalle senti giungere il nitrito di un cavallo. “Sta arrivando” mormora Meg, guardando dietro di te, “il mio raffinato galantuomo, il mio intrepido Lord Lucro.” Ti volti e ti ritrovi nuovamente faccia a faccia, – si fa per dire – col Bandito Senza Testa.
Lo spettro entra nella stalla a piedi, con la sciabola in una mano e la sua testa mozzata nell'altra. “Hai osato mettere le mani addosso alla mia Meg?” dichiara il fantasma col volto stravolto dalla rabbia. “Pagherai con la vita!” Con queste parole Lord Lucro sferra il suo attacco.

BANDITO SENZA TESTA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Se sconfiggi il tuo spettrale avversario, vai al **115**.

275

Dopo un'altra mezz'ora lungo la strada, ti appresti ad allestire il campo sotto i rami protesi di un olmo spaccato da un fulmine. Prima di metterti a dormire puoi consumare un Pasto se desideri, comunque una volta chiusi gli occhi non ci metti molto ad assopirti…
Vieni svegliato mentre stavi facendo un sogno (in cui ululi alla luna assieme al resto del tuo branco) da una sorta di vigile sesto senso. Senti un suono come di cuoio che sbatte, provenire dai rami dell'olmo abbattuto e scorgi vagamente dei movimenti. La luce lunare si riflette su delle lunghe zanne scintillanti mentre i Pipistrelli Vampiro, che hanno fiutato l'odore del sangue corrotto che ti scorre nelle vene, calano spinti dal desiderio di nutrirsi. Devi affrontare contemporaneamente queste creature assetate di sangue.

Primo PIPISTRELLO VAMPIRO
ABILITÀ 5 RESISTENZA 4
Secondo PIPISTRELLO VAMPIRO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5

I Pipistrelli Vampiri di Lupravia sono molto più pericolosi di quelli diffusi altrove. Sono creature orribilmente grandi con musi selvaggi e muniti di zanne che conferiscono loro un aspetto da morti viventi. Oltre al tipico aspetto sgradevole, questo paio in particolare è anche affetto dalla rabbia. Se riescono a morderti, anche solo una volta, dovrai aggiungere 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se riesci a liberarti di entrambe le crudeli creature, trascorri l'intera notte in bianco, tendendo l'orecchio per paura

di altri esemplari. Ti senti sollevato quando finalmente giunge l’alba e sei di nuovo in grado di partire. Vai al **500**.

276

Quando hai immerso la spada nel bacile di acqua fuori dall'edificio dalla cupola a forma di cipolla, hai effettivamente unto la spada con l'acqua benedetta dell'altare del villaggio. Come risultato, per tua buona sorte, sei ora in grado di ferire il lupo spettrale (recupera 1 punto di FORTUNA), ma rimane comunque sia una battaglia che metterà alla prova la tua tempra.

LUPO SPETTRALE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 8

Se distruggi il lupo-fantasma, vai al **443**.

277

Gli effetti della pozione che hai bevuto non sono stabili e mutano da un minuto all'altro. Lancia un dado e consulta la tabella alla pagina seguente per scoprire

quale effetto avrà su di te l'elisir.

Risultato del Dado ed Effetto
1-2 Riporta il tuo attuale valore di ABILITÀ al suo valore *Iniziale*.
3-4 Riporta il tuo attuale valore di RESISTENZA al suo valore *Iniziale*.
5-6 Riporta il tuo attuale valore di FORTUNA al suo valore *Iniziale*.

Ora vuoi provare a bere una delle altre pozioni (vai al **337**) o preferisci abbandonare l'edificio in fiamme (vai al **291**)?

278

Sollevi la mazza dai suoi sostegni e ne saggi il peso. È abbastanza pesante da frantumare ossa e pietra con la stessa facilità, obbligando i normali nemici a subire un danno pari a 3 punti di RESISTENZA. Ma a causa della sua massa, se decidi di impiegarla in battaglia al posto di un'arma da taglio in tuo possesso, dovrai ridurre di 1 la tua Forza d'Attacco. Proprio quando ti stai abituando a maneggiare la tua nuova arma, ti giunge alle orecchie un allarmante stridore metallico. Ti giri per vedere una delle armature scendere giù dal suo piedistallo, accompagnata dal clangore delle piastre d'acciaio mentre cammina. Anche lei agguanta una delle mazze dal muro e avanza verso di te con passi lenti e sferraglianti (aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME).

ARMATURA ANIMATA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Come per la tua mazza, ogni volta che l'armatura vince uno scontro subirai la perdita di 3 punti di RESISTENZA. Puoi fuggire dopo due Scontri andando al **7**. Se rimani e distruggi la minaccia metallica, essa collassa sul pavimento coperto da tappeti del corridoio, ridotta a un misero mucchio di rottami ammaccati. Vuoi prendere anche uno scudo (vai al **203**) o intendi esplorare da un'altra parte (vai al **7**)?

279

Buttando una vecchia coperta tarlata sopra la tua per ricevere un po' di calore in più, improvvisi un letto per la notte, servendoti dello zaino come di un cuscino. Ti addormenti in men che non si dica russando sonoramente e qualcuno ne approfitta per sgusciarti vicino e tramortirti colpendoti alla testa con un pesante manganello. Perdi due punti di RESISTENZA e, se sei ancora vivo, vai al **476**.

280

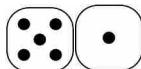
La vecchia lancia un grido allarmato e si volta. Vedendoti stringe i piccoli occhi scintillanti e una smorfia orribile contorce i suoi lineamenti già naturalmente sgradevoli. Sfoglia rapidamente il libro fino a fermarsi su un'altra pagina e, intonando un incantesimo lì trascritto, punta la bacchetta verso le creature ai suoi piedi. Realizzando che la megera ha cattive intenzioni ti prepari a difenderti. L'incantesimo fa il suo effetto: uno dei rospi ai suoi piedi inizia a gonfiarsi, incrementando rapidamente la sua taglia. Partendo dalle dimensioni del pugno di un uomo, presto raggiunge quelle di un cane, ma continua a crescere. La trasformazione non si arresta fino a quando il gonfio batrace è diventato grande come un pony. Spingendosi avanti sulle sue zampe palmate, il famiglio della strega si appresta all'attacco, con la punta della lingua che sfreccia dentro e fuori dalla bocca.

ROSPO GIGANTE
ABILITÀ 6 RESISTENZA 7

Se il rospo vince uno Scontro ti sferza con la sua lingua tossica e appiccicaticcia; con un lancio di 5 o 6 perdi 4 punti di RESISTENZA invece dei soliti 2. Se uccidi il rospo, devi ora vedertela con la strega. Vai al **65**.

281

Circondato dalla gente del Circo, vieni catturato e privato delle armi. Vieni condotto nella grande tenda con l'ingresso a forma di fauci ghignanti posta al

centro dell'accampamento. Lì ti ritrovi al centro di un cerchio formato dagli strani personaggi del Circo. Molti di loro portano i segni di qualche mutazione. Noti un uomo che sul collo ha delle branchie simili a quelle di un pesce e una donna unita al suo gemello all'altezza della vita. Il minuscolo Direttore del Circo si fa strada tra la calca e ti esamina da sotto l'ombra della falda del suo cappello a cilindro.
“Le persone diffidano di noi, gente del Circo e delle nostre insolite usanze, ma non abbiamo cattive intenzioni. Cerchiamo solo il nostro posto nel mondo come chiunque altro. Offriamo rifugio a chi è stato privato di tutto, agli indesiderati, ai paria. La maggior parte delle persone è soddisfatta di lasciarci in pace e pagare per il privilegio di uno scorcio su un mondo di cui è abbastanza fortunata da non farne parte. Ma poi ci sono individui come te” precisa premendoti un dito accusatorio sul petto, “determinati a non darci tregua e che ci obbligano a spostarci di città in città, di villaggio in villaggio, sempre impossibilitati a riposare per paura delle calunnie che ci vengono scagliate dietro. E poi chi credi di essere per ritenerci delle canaglie?”
Se hai la parola in codice *Onissassa* riportata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **418**.
Altrimenti, lancia due dadi e aggiungi 2.
Se il totale è pari o inferiore al tuo attuale punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **3**; se è superiore, vai al **509**.

282

Le pareti di pietra decorata cedono il passo alla terra battuta all'interno di cui sono state scavate delle nicchie basse e profonde, ognuna grande abbastanza da

ospitare una bara. Queste devono essere le catacombe dell'Abbazia, dove giacciono sepolti i predecessori degli odierni occupanti. I tunnel delle catacombe si snodano nel terreno sotto il complesso del monastero, rischiarati dalla luce tremolante dei ceri. Svolti un angolo e senti uno squittio. Noti che un gruppo di bare nelle alcove sono state profanate, con i rimasugli dei sudari rosicchiati dalle creature che sono state disturbate dal tuo arrivo. Da principio credi siano semplici ratti ma come ti abitui alla scarsa luce, noti chiazze di pelle scoperta, pustole in suppurazione, bubboni purulenti, costole esposte, occhi itterici e code scheletriche prive di carne. Questi non sono banali ratti, sono portatori infetti dalla micidiale Morte Gialla e gradiscono molto di più nutrirsi di calda carne fresca piuttosto che di vecchie ossa muffite. Affronta i roditori non morti come se si trattasse di una singola entità.

RATTI GHOUL
ABILITÀ 6 RESISTENZA 10

Se i ratti riescono a morderti più di due volte, vieni contagiato dall'orrendo morbo di cui sono il veicolo. Perdi un punto di ABILITÀ in aggiunta a qualsiasi perdita di RESISTENZA tu possa subire e aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se sopravvivi a questo incontro pestilenziale, vai al **362**.

283

“Certo, tutti conoscono il nome dei Wulfen. E sì, ho sentito dei racconti riguardo al Principe Folle, per non parlare di suo fratello, il Conte Varcolac, attuale capo

della famiglia. Tuttavia non saprei dirti quanto sia vero e quanto frutto della fantasia” ti avverte Konrad. “Quello che ho sentito dire è che Garoul venne rinchiuso nella torre del Castello di Wulfen e la prigionia lo rese pazzo. Si racconta che si nutra solo di carne cruda e che ululi alla luna piena ogni volta che questa compare in cielo.” Ora vai al **395**.

284

Ai piani alti della torre, il quarto per l'esattezza, trovi un lungo corridoio ai cui lati fanno mostra di loro dei grandi ritratti adornati da pesanti cornici. Ritraggono vari membri della stessa famiglia aristocratica e tutti condividono lo stesso aspetto rapace e famelico. Alcuni dei dipinti devono essere vecchi di secoli. Spaziano da vecchi scheletrici poco adatti alle armature cerimoniali che indossano, fino a una serie di riproduzioni a figura piena di una fanciulla dai capelli di platino di incredibile bellezza. Ci sono più dipinti che hanno lei come protagonista di chiunque altro. Uno dei suoi ritratti in particolare cattura la tua attenzione. Realizzato a olio con tinte terree e ampie pennellate, raffigura il soggetto davanti agli spalti merlati, col cielo notturno in tempesta dietro di lei e le sagome di pipistrelli e uccelli necrofagi che si stagliano contro il disco della luna. Ti sembra che gli occhi della donna guardino dal dipinto direttamente nei tuoi e vieni travolto dalla certezza di venire osservato. (aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME e segna la parola in codice *Otavresso* sul tuo *Foglio d'Avventura*) Incapace di scrollarti di dosso la spiacevole sensazione, fuggi dalla galleria per dirigerti a un altro piano della torre. Vai al **7**.

285

Non si sa come, riesci a domare ancora per brevi, preziosissimi istanti, la belva che lotta per liberarsi dalla prigione di carne e ossa costituita dal tuo corpo. Puoi ancora sperare di uscirne vivo e umano! Recupera 1 punto di FORTUNA e vai al **189**.

286

La nebbia nera fuoriesce dalla stanza con rapidità inumana, lasciandoti da solo nella sfarzosa sala a cupola. La Contessa vampiro è fuggita verso una delle sue bare nascoste per rigenerarsi. Per quanto tu abbia riportato una vittoria nei suoi confronti, è prettamente temporanea. La vampirica Signora di Maun tornerà, di questo puoi essere certo! (Perdi 1 punto di Fortuna e aggiungi la parola in codice *Otrom Non* sul tuo *Foglio d'Avventura*). Oramai solo, in cima alla torre, intendi spendere un po' di tempo rovistando nelle stanze private della contessa in cerca di artefatti od oggetti di valore (vai al **325**), o preferisci abbandonare quanto prima questa rocca del male (vai al **346**)?

287

Ma certo, è talmente ovvio. L'elementale è una creatura di freddo e ghiaccio, quindi il calore dovrebbe rivelarsi una naturale difesa contro di lui. Estrai

rapidamente l'acciarino dallo zaino e servendoti dell'esca che hai con te, accendi una fiammella con cui riesci ad appiccare il fuoco al ramo secco di un albero. Agitando il tizzone in fiamme davanti a te, obblighi lo spiritello a indietreggiare e allontanarsi dalla tua strada. “Gelo, neve e i venti freddi che soffiamo, arriva il caldo e ce la filiamo!” grida la creatura per poi evaporare nell'aria. Recupera 1 punto di Fortuna e dirigiti al **314**.

288

Decidi di cambiare direzione e ti fai strada nel sottobosco verso la musica melodiosa e il fuoco guizzante. Non ti ci vuole molto per raggiungere l'accampamento, che è stato eretto in una radura riparata. Alcuni carrozzoni vivacemente dipinti sono stati disposti in cerchio e i cavalli e i somari che li hanno trascinati sono adesso liberi dai finimenti e stanno pascolando nei pressi. Al centro dell'anello di carri un grande falò sta bruciando con intensità e una splendida giovane donna sta ballando a piedi nudi davanti alle fiamme. Mentre danza tiene la gonna sollevata per scalciare e saltare e i braccialetti che indossa ai polsi e alle caviglie tintinnano, fornendo un accompagnamento da piatti alla fisarmonica. Ci sono altre persone presenti, sedute intorno al fuoco, che battono le mani a tempo di musica. Sono vestiti di stoffe colorate: gonne, pantaloni, gilet e scialli. Sono tutti quanti di carnagione olivastra e dai capelli scuri e ognuno sfoggia ostentatamente la propria ricchezza sotto forma di grossi orecchini d'oro di forma circolare, collane di pietre semipreziose e vistosi anelli. Devono essere gli zingari Mortau, un popolo originario della

sciagurata terra di Lupravia, discendenti delle originarie tribù nomadi che per prime si insediarono nelle valli celate dai monti di Mauristatia. Qualcuno di loro ti lancia uno sguardo circospetto mentre ti avvicini, ma nessuno accenna a fermarti. Nè si ferma la musica il cui ritmo ti avvolge per tutto il tempo. Lancia due dadi e aggiungi due al risultato. Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **336**; se è superiore, vai al **323**.

289

Per fortuna, malgrado la terribile disavventura, l'anziana donna è ancora viva, sebbene gravemente ferita. Il premuroso taglialegna solleva Nonna Zekova tra le braccia e la adagia nel suo letto, dove si prodiga per farla stare più comoda possibile. Con le palpebre tremanti, tra un respiro sofferto e l'altro, domanda: “Ulrich, sei tu?”
“Si, Nonna” risponde con tono basso e gentile.
“E cosa ti porta alla mia capanna, in maniera tanto imprevista, a così tarda ora?” biascica.
Rimani sulle spine ad ascoltare mentre Ulrich riferisce gli eventi che vi hanno condotto fino a questo punto. L'anziana signora rimane ad ascoltare tutto quanto con un invidiabile stoicismo. Quando lui termina lei gira il capo per osservarti. “E così sei stato morso da un licantropo e ora hai contratto la stessa spaventosa malattia?” Annuisci stancamente. “La licantropia in effetti è una maledizione debilitante e terribile, ma sei stato fortunato a incontrare Ulrich stanotte, e che lui abbia avuto il buon senso di portarti da me. Ma se devo aiutarti, ho bisogno che mi racconti di nuovo

della creatura che ti ha aggredito.” Se hai un Anello con Sigillo, vai al **369**. Altrimenti, vai al **326**.

290

Raccogli la mano mutata e la scagli nel fuoco con un grido di rabbia, rimani a guardarla mentre le dita si anneriscono fino a bruciare, con la carne che sfrigola e si sfalda divorata dalle fiamme.
“Allora sono condannato” esclami consumato dalla disperazione, con gli occhi inchiodati sul fuoco. “Condannato a diventare una creatura sanguinaria consumata dalla fame. Quando la luna sarà piena sarò incapace di controllarmi. Diventerò un paria, un animale, una belva assassina.” (Aggiungi 3 punti al tuo punteggio di CAMBIAMENTO)
“Può darsi di no” Ti interrompe Ulrich con uno sguardo inquietante. Nelle scure profondità dei suoi occhi si annida qualcosa di antico e minaccioso, come se nei recessi di Ulrich ci fosse qualcos'altro a fissarti. “Potrebbe esserci ancora una speranza per te.”
E sarebbe? Cosa bisogna fare? Incoraggi il boscaiolo a dirti di più. Che cosa sa che tu invece ignori?
“Conosco due rimedi per la licantropia, ma dobbiamo agire in fretta.” Significa che Ulrich ti aiuterà? Ma perché? “Diciamo solo che ognuno di noi ha i propri segreti.” Quindi quali sono le cure? “Il metodo più sicuro è ritrovare il lupo mannaro che ti ha infettato col suo morso e ucciderlo. Altrimenti potresti mangiare un germoglio di belladonna, se ti riuscisse di trovarne un po'. In più c'è un’altra possibilità che potremmo tentare. Potremmo chiedere l'aiuto di Nonna Zekova, la persona più saggia che io conosca e che vive nel fitto di questi boschi, oltre il confine di Lupravia. Ma la

scelta sta a te. Come preferisci fare?” Sceglierai di:

Inseguire i lupi nella speranza di abbattere l'animale che ti ha morso? Vai al **473**.
Setacciare la foresta in cerca di una pianta di belladonna? Vai al **195**.
Partire alla ricerca della sapiente Nonna Zekova? Vai al **302**.

291

La scala che conduce ai livelli più bassi del mulino è avviluppata dalle fiamme, quindi, in un atto di disperato coraggio, ti getti dalla cima dell'edifico atterrando su una delle tele lacere e permettendo alla rotazione delle pale di avvicinarti a terra. Lasciandoti

cadere per l'ultimo paio di metri, scappi a perdifiato dalla torre che avvampa proprio mentre la sua decrepita struttura di sostegno finalmente cede agli assalti furibondi dell'incendio e della tempesta, collassando su sé stessa. Trascorri il resto della notte flagellato dalla forza degli elementi e quando finalmente si fa mattina riprendi il viaggio, esausto per la mancanza di sonno e fradicio fino all'osso, ma non per questo meno grato di essere ancora vivo.
Vai al **500**.

292

Noti l'ampio, piatto macigno circolare quasi a filo col pavimento della grotta appena in tempo per evitare una morte altrimenti certa. La roccia si ribalta verso l'alto, come un uovo che si schiude e un enorme peloso ragno marrone di oltre tre metri di diametro, balza fuori dalla galleria che ora si è palesata sul suolo della caverna. Le potenti zampe anteriori dell'aracnide si abbattono sulla pavimentazione rocciosa ad appena una trentina di centimetri da te ma, comprendendo che l'attacco a sorpresa è fallito, il Ragno Botola Gigante si ritrae nel suo cunicolo, rimettendo a posto il lastrone a sigillare l'apertura per proteggersi. Vuoi spostare la pietra per attaccare il ragno (vai al **338**) o preferisci dileguarti prima possibile (vai al **236**)?

293

Appena penetri nella pozza viscida, le teste cieche delle larve puntano verso di te, richiamate dal tuo calore corporeo. Imperturbabile, con una mano sul pomello della spada procedi, un passo deciso dopo l'altro, nel lago di liquame. La melma aderisce i tuoi

piedi; è come avanzare in una palude appiccicosa. Un verme gonfio si gira e sbatte contro la tua gamba, facendoti sussultare, ma le larve di mosca non ti attaccano. Sono interessate unicamente a consumare carne morta. Sei giunto a metà della ributtante caverna quando il tuo piede impatta contro qualcosa sotto la superficie della melma. Intendi immergerti in quella fanghiglia per raccogliere qualsiasi cosa in cui ti sia inavvertitamente imbattuto (vai al **307**), o preferisci tirare dritto senza fermarti, poiché non si sa mai (vai al **322**)?

294

"Grendel, uccidi!" grida il forzuto, mollando la catena che trattiene la bestia. Con un possente rombo il massiccio bruto si spinge verso di te, le nocche dei pugni smisurati che si trascinano al suolo, mentre il forzuto e il mangiatore di fuoco si armano di lunghi coltelli e ti si avvicinano. Dovrai sempre combattere due dei tuoi avversari contemporaneamente (in qualsiasi combinazione desideri), fino a che non ne rimarrà solo uno.

GRENDEL
ABILITÀ 8 RESISTENZA 10
FORZUTO
ABILITÀ 9 RESISTENZA 8
MANGIATORE DI FUOCO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

Ogni volta che Grendel batte il tuo punteggio lancia un dado, con un risultato di 6 i suoi pugni possenti come clave ti causeranno la perdita di 3 punti di RESISTENZA anziché 2. Se perdi due Scontri di fila (contro uno qualunque dei tuoi avversari) il Mangiatore di Fuoco erutterà una vampa di fiamme contro di te, causandoti la perdita di ulteriori 2 punti di RESISTENZA. Se riesci a sopraffare tutti e tre gli avversari puoi, sia fuggire immediatamente dal Circo (vai al **29**), o rischiare di protrarre la tua ricerca nell'accampamento (vai al **281**). Prima però, qualunque scelta tu faccia, aggiungi la parola in codice *Onissassa* sul tuo *Foglio d'Avventura.*

295

Ghermisci il teschio e, di fronte a te, appare ancora una volta il fantasma decapitato. Non hai altra scelta che batterti contro il Bandito Senza Testa determinato a riappropriarsi del suo cranio.

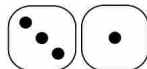
BANDITO SENZA TESTA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Se vinci, scagli il teschio sulle pietre del cortile della stalla dove si frantuma in una pioggia di schegge ossee. Vai al **76**.

296

Conversare col fabbro gioviale non ti da nessun indizio circa il malessere che affligge gli abitanti di Maun, però porti il discorso sulla tua impresa.
Senza rivelare nessun dettaglio pertinente – e possibilmente controproducente – gli spieghi che potresti avere bisogno di aiuto.
"Allora dovresti rivolgerti alla Contessa Isolde, la Signora della Torre di Maun. Pare sia un'incantatrice. Sono certo che avrebbe i mezzi e la voglia per aiutarti. E poi ci sono i Monaci Neri, anche loro potrebbero esserti utili.
Li troverai nella loro Abbazia, a nord di qui."
Seguirai il consiglio del fabbro e richiederai un'udienza presso la Signora di Maun (vai al **255**) o lascerai perdere e abbandonerai il villaggio (vai al **350**)?

297

L'oscurità si infittisce progressivamente mentre scendi le scale, man mano che le torce infisse al muro cominciano a estinguersi. Quando raggiungi la cripta, il buio è impenetrabile e avrai bisogno di una lanterna se intendi proseguire oltre.
Se sul tuo *Foglio d'Avventura* disponi di una lanterna, dell'abilità speciale *Creatura della Notte* o della parola in codice *Nethcir*, puoi accedere alla cripta in tutta sicurezza (vai al **320**).
Se non puoi contare su nessuna delle opzioni sopracitate, ma vuoi ancora rischiare di entrare, vai al **309**.
Se invece non sei così certo di volerti addentrare nella cripta, torna al **7** e scegli un altro piano della torre da esplorare.

298

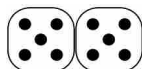
La nebbia si addensa dinnanzi a te, fondendosi nella forma di una creatura spettrale e grottesca. Ogni suo particolare è una macabra esagerazione di come dovrebbe apparire un lupo in vita; orribili zanne lunghe come pugnali, crudeli artigli ricurvi che ricordano falcetti, sfavillanti occhi di brace e quell'incessante, lugubre ululato. Non puoi fare altro che difenderti dall'esemplare alfa del branco spettrale.
Se precedentemente hai immerso la tua spada nell'acqua, vai al **276**. In caso contrario, vai al **96**.

299

Dalle profondità del tuo subconscio riemerge una filastrocca che ricordi ti venne insegnata da bambino.
“Sta attento a Brividello, mio caro, quando la luna è piena
D’artigli affilati, membra puntute e astuzia è fatto
Gelido soffio e tocco ghiacciato, porta il freddo della brina
Come l’inverno è famelico e tra i suoi denti stringe tutto
Quindi sta attento a Brividello, mio caro, quando la luna è piena.”

La filastrocca ammonitrice era più di una semplice favola della buonanotte per i bambini, era un avvertimento per coloro che avrebbero potuto trovarsi alla mercé di uno dei servitori di Nonno Inverno. La canzonetta ti rivela anche il nome della creatura elementale e il modo in cui tale nome detenga potere su quell'essere. “Brividello!” gridi. Udendoti pronunciare il suo nome, la creatura sussulta. Senza la minima esitazione ordini che lo spirito debba “Sparire!” e con un grido straziante l'elementale evapora fino a dissolversi. Vai al **314**.

300

Il Conte Varcolac, Principe di Lupravia, Signore Licantropo del Castello di Wulfen e capostipite del suo maledetto lignaggio di lupi mannari, giace morto ai tuoi piedi. Hai finalmente riscosso la tua vendetta su questo mostruoso tiranno, questo creatore di lupesca progenie. Ma che succede? Mentre osservi trionfante il cadavere di Varcolac, sotto i tuoi occhi vedi le ferite che gli hai inflitto rimarginarsi e guarire senza versare sangue. Gli occhi del lupo mannaro si spalancano di colpo, ma ora bruciano con l'intensità delle viscere stesse dell'inferno. Ti viene la pelle d'oca e improvvisamente una serie di ricordi non tuoi assale la tua mente cosciente con un flusso di immagini…
Vedi cinque figure radunate in mezzo a delle rovine avvolte nell'ombra; un monaco, un'incantatrice, una vedova nero vestita, una nobildonna e un Conte Varcolac più giovane, mentre celebrano un qualche rituale sacrilego. Con l'occhio della mente li vedi gettare dei tesori, ciascuno di grande valore personale, in un pozzo buio. Ascolti la formula dell'invocazione,

vedi i pugnali cesellati in argento che sono stati consacrati per quel rito proibito, percepisci la paura e l'eccitazione della Setta lì riunita. E per un singolo istante scorgi anche l'entità che hanno richiamato dall'Abisso Infernale, un demone dai tratti di lupo, dalle carni impalpabili, nere come i sogni di un uomo malvagio, che ringhia come una bestia in trappola. Osservi il demone possedere l'incredulo Conte e assisti alla sua prima trasformazione in lupo…
Con sguardo attonito realizzi cosa stia accadendo. Il demone che la Setta evocò e che prese possesso del principe dissoluto, alterandolo così in profondità, sta riportando indietro dai morti il corpo di lupo mannaro del Conte Varcolac. Ma come puoi impedire il realizzarsi di questa resurrezione demoniaca? Se hai la parola in codice *Otaibmac* sul tuo *Foglio d'Avventura*, dirigiti immediatamente al **399**. In caso contrario, ti è capitato di imbatterti in dei Pugnali d'Argento nel corso della tua avventura? Se non ne hai neppure uno, vai al **133**. Se ne hai collezionati cinque e sai cosa farci, recati al paragrafo che hai annotato in precedenza. Se sei in possesso di meno di cinque pugnali, o non sai come usarli, vai al **464**.

301

All'interno de *Il Folclore a opera di Grymm,* vi sono numerosi capitoli e le pagine xilografate sono arricchite da immagini come quella di un uomo che estrae una pietra dalla testa di un rospo o di una strega sottoposta al supplizio dello stagno. Per la maggior parte le informazioni fornite da *Grymm* sono storielle note anche ai figli di un bifolco. Ma in un capitolo intitolato “Sui Miti Concernenti il Ciclo dell'Anno”

l'autore scrive di credenze connesse all'alternarsi delle stagioni, affermando che tali periodi di transizione sono quelli in cui le forze elementali, legate ai differenti periodi dell'anno, raggiungono il picco della loro influenza sul mondo. Le stagioni stesse vengono personificate dal popolo rustico di Lupravia, le cui vite e il sostentamento sono tanto legati al loro ciclo, nelle figure di Madamigella Primavera, Signor Estate, Dama Autunno e Nonno Inverno. Il capitolo descrive uno di questi elementali, un servitore del Vecchio Inverno, di nome Brividello, che annuncia il ritorno dell'inverno portando gelate e tormente repentine. Finisci di leggere il capitolo proprio mentre Vereticus rientra nella biblioteca. Vai al **260**.

302

Nonostante sia notte Ulrich procede a un ritmo che, nelle tue attuali condizioni, trovi estenuante da eguagliare. Il tuo respiro affannato si condensa nell'aria gelida della nottata, ma Ulrich non accenna a rallentare l'andatura: le tue condizioni richiedono urgenza. Quindi procedi, quasi correndo per stare al passo col taglialegna che sfreccia attraverso la foresta minacciosa e che ti guida sempre più nel cuore dei suoi bui recessi.

Continuate la marcia per quasi un'ora quando finalmente arrivate in vista di una capanna di pietra, con un tetto di paglia afflosciata. Senza rallentare minimamente, Ulrich si accosta alla robusta porta di quercia con rinforzi in ferro e bussa servendosi del manico dell'ascia. Da dentro la capanna arriva il suono di passi strascicati, a cui fa seguito una voce decisa ed irritata. “Chi è? Cosa volete?”

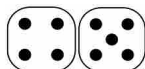
"Nonna!" la chiama il boscaiolo. "Sono Ulrich, e ho qui un amico che ha bisogno del tuo aiuto." La porta si dischiude di appena uno spiraglio e due occhi velati dalle cataratte sbirciano fuori prima che l'uscio venga nuovamente chiuso. Senti il clangore di chiavistelli che vengono tirati indietro e alla fine l'uscio si apre. Una figura curva vi fa accomodare nell'accogliente tepore prima che l'entrata venga chiusa e sprangata nuovamente.

Avvolta in uno scialle di lana, la rugosa befana ti scruta dall'alto in basso, sospettosa. Ha naso e mento adunchi e ti sembra l'iconica immagine di una strega, al collo porta una collana carica di ciondoli d'argento. "E così sei tu ad avere bisogno del mio aiuto, vero?" ti interroga Nonna Zekova. Ascolti rimanendo sulle spine mentre Ulrich racconta alla veneranda saggia la sventura che ti si è abbattuta addosso. L'anziana donna sembra ascoltare con distaccato interesse. Quando il boscaiolo termina, lei si volta verso di te. Senza proferir parola inizia a tastarti e punzecchiarti, ti fissa negli occhi e ti fa tirare fuori la lingua. Ispeziona anche il morso di lupo sulla spalla.

"La licantropia in effetti è una maledizione debilitante e terribile, ma sei stato fortunato a incontrare Ulrich stanotte, e che lui abbia avuto il buon senso di portarti da me. Posso aiutarti, anche se purtroppo non sono in grado di curarti. Al momento attuale l'infezione sta solo prendendo piede, agendo in fretta dovremmo riuscire a contrastare gli effetti della saliva infetta del lupo mannaro. Posso prepararti una pozione con delle foglie di belladonna, che ti gioverà, ma se sei d'accordo preferirei prima salassarti, in modo che il preparato possa avere un effetto più rapido e potente."

Ti lascerai dissanguare dalla saggia prima di bere la sua mistura (vai al **335**), o intendi rifiutare e chiederle di limitarsi a preparare l'infuso di belladonna (vai al **358**)?

303

Il fulmine si scarica attraverso il tuo organismo in una furiosa detonazione primordiale (perdi 4 punti di RESISTENZA e, fintanto che rimarrai nel mulino, riduci di 1 punto la tua ABILITÀ). Però, per tua fortuna, la forza dell'esplosione ha anche fuso le manette che ti assicuravano al bancone da lavoro e ti ha scagliato dall'altro lato della stanza, facendoti atterrare davanti al tavolo ancora attraversato dalla corrente. Il mostro creato dall'uomo sdraiato sulla lastra si agita mentre la forza della tempesta lo anima di una vita innaturale. “É vivo!” grida lo scienziato trionfante. “Mai più oseranno infamare il Professor Arcanum. Adesso dovranno proclamarmi per il genio che sono invece che per un pazzo!” L'imponente costrutto si volta per guardarti e con passo lento e

rumoroso incede verso di te, con le braccia protese. Vai al **152**.

304

Con la lanterna in pugno, corri verso la ragnatela del mostro cercando contemporaneamente di evitare la famelica creatura. *Metti alla Prova la tua Abilità*. Se ce la fai, vai al **125**. Se fallisci, non riesci a sfuggire alla vigile Vedova Nera (vai al **252**).

305

Creatura della Notte – i Lupi Mannari sono esseri notturni, e i loro poteri vengono influenzati dal ciclo lunare. Hai sviluppato un maggiore adattamento al buio e la tua visione notturna è sensibilmente migliorata. Non hai più bisogno di una lanterna per vedere quando è buio, che si tratti di una notte senza luna o di una galleria sotterranea. Se dovessi avere bisogno di una lanterna per seguire un determinato percorso, puoi ignorare tale istruzione. Annota questa

tua nuova abilità speciale sul *Foglio d'Avventura* e torna al paragrafo con il numero che ti era stato detto di appuntare.

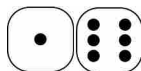
306

“Ah, fantastico” ti provoca la seconda mentre snudi la spada, “Qualcosa con cui affilarmi gli artigli!”
“Come un agnello al macello” le fa eco la terza.
“No” latra la prima, annusando di nuovo l'aria e arricciando il muso, “Piuttosto un lupo in abiti da pecora!”
Con un grido le Spose Lupo del Conte Varcolac si gettano all'attacco, con le zampe artigliate pronte a squarciarti le carni. Ma fra voi si interpongono il tavolo da banchetto e le sedie, riesci quindi a spostarti in modo da affrontarle una per volta.

Prima SPOSA LUPO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7
Seconda SPOSA LUPO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 7
Terza SPOSA LUPO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 8

Un'arma d'argento le danneggerà proprio come qualsiasi altra creatura mannara. Se vieni ferito più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se riesci a uccidere questo selvaggio muliebre trio, vai al **352**.

307

Bianche teste cieche si strofinano contro le tue mani mentre frughi nella melma, facendoti rabbrividire per

la repulsione. La tua mano si serra attorno a quella che parrebbe essere l'impugnatura di un'arma. Dopo averla estratta la ripulisci dalla fanghiglia che è rimasta attaccata e rimani meravigliato nel costatare che quello che stringi in mano è un Pugnale d'Argento di squisita fattura.
Se vuoi tenere il Pugnale d'Argento, registralo sul *Foglio d'Avventura* e segna anche la parola in codice *Avral*. Puoi usare quest'arma in combattimento, ma se te ne servi dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto. Le ferite inflitte a creature con la parola "Mannaro" nel loro nome causeranno danni aumentati (3 punti di resistenza invece dei soliti 2) dato che il nobile metallo è anatema per la loro schiatta. Il Pugnale d'Argento è anche in grado di danneggiare Non-morti e demoni, ma farà perdere solo i normali 2 punti di RESISTENZA.
Ci metti un po' ad accorgerti che immergere la mano in quel liquame ha avuto un prezzo, poiché la melma è moderatamente acida. La tua mano inizia a bruciare e la pelle si arrossa, come se ti fossi scottato. Il dolore passerà in poco tempo ma l'ustione caustica ti costa comunque 1 punto di RESISTENZA. Vai al **322**.

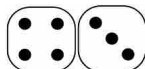
308

La cameriera intona l'ultimo verso dell'incantesimo accompagnandolo con un gesto plateale delle mani e guardando in direzione della porta della stalla.
Capisci che può vederti, ma non sembra curarsi della tua presenza.
“Sta arrivando” esclama guardando dietro di te, “Il mio intrepido Lord Lucro.”
Alle tue spalle odi il tintinnio di finimenti e lo sbuffare nervoso di un cavallo, ti volti e ti ritrovi nuovamente faccia a faccia, si fa per dire, col Bandito Senza Testa.
Lo spettro di Lord Lucro entra a piedi nella stalla, con la sciabola estratta in una mano e la propria testa recisa sottobraccio.
Il fantasma ti attacca senza proferire parola.

BANDITO SENZA TESTA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Se sconfiggi il tuo spettrale avversario, vai al **115**.

309

Con passo circospetto, tenendo una mano sulla parete alla tua sinistra, entri nella cripta.
La muta oscurità ti avvolge, ma non rimane silenziosa a lungo.
Un sibilo raccapricciante ti informa della gravità della tua situazione.
Un attimo dopo senti i primi di una mezza dozzina di luridi artigli che ti afferrano e, mentre lotti per estrarre l'arma, denti marci ti affondano nelle carni.
Termini la tua avventura come portata principale di un macabro banchetto per morti viventi.

310

Varchi la porta e ti ritrovi in quella che pare essere l'officina di un orologiaio. Gli elementi meccanici di ogni sorta di apparato a molla ingombrano gli scaffali e il bancone da lavoro, mescolati alla rinfusa assieme agli attrezzi necessari a realizzarli. Ma c'è un oggetto che ti colpisce particolarmente. Si tratta della riproduzione a grandezza naturale di un uomo. Il manichino di metallo, una pregevole opera d'arte molto più delicata di qualsiasi armatura, sta in piedi immobile, come se non fosse nulla di più di un modello di posa per artisti. Proprio in corrispondenza di dove dovrebbe trovarsi il cuore della figura si trova una grossa serratura. Se per caso disponi di una Chiave di Ottone e intendi girarla nella toppa, vai al **452**. in caso contrario, non c'è altro che tu possa fare nella stanza dell'orologiaio e così sei costretto a tornare fino alla biforcazione e prendere la porta che ora si trova davanti a te (vai al **428**), o quella alla tua destra (vai al **496**).

311

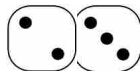
“Mi rincresce per la tua situazione” dichiara cupo l'uomo, “ma non posso consentire a una maledetta creatura della notte di vivere e rischiare di propagare il contagio.” Dicendo questo, solleva di nuovo la pistola

e tu in risposta, concludendo che il combattimento sia inevitabile, sfoderi la spada. Vai al **465**.

312

"Davvero un ninnolo affascinante" conviene la seconda.
"Stupendo, mia cara, stupendo!" gongola la prima, strappandoti l'oggetto di mano (Cancellalo dal tuo Inventario). "Va pure per la tua strada."
Te ne andrai come ti è stato ordinato (vai al **352**), o aggredirai le spose ora che non se lo aspettano (vai al **306**)?

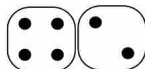
313

Licantropia: La Maledizione del Lupo Mannaro ti sorprende perché è stato copiato a mano, ciascuna nuova pagina di informazioni inizia con una lettera maiuscola sinistramente miniata. La maggior parte del testo è farcita di dicerie inaccurate quando non completamente ridicole, mezze verità e complete

menzogne circa la natura delle creature Mannare, della licantropia e sul come contrarre il morbo. Di quel poco che resta di utile sai già quasi tutto; l'argento è nefasto per i licantropi e inoltre sono obbligati a trasformarsi a ogni ciclo lunare quando la luna è piena. Comunque trovi un'ulteriore informazione che può aiutarti a controllare la trasformazione da uomo a lupo (Riduci di 1 il tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Dopo un po' Vereticus torna in biblioteca. Vai al **260**.

314

Il ghiaccio si scioglie col sorgere del sole e la foresta è nuovamente libera dalle attenzioni del servo dell'Inverno. Gli alberi cominciano a diradarsi, quando finalmente esci dalla foresta e attraversi una prateria disseminata di pietre che riportano incisi i segni lasciati da qualche antica tribù da tempo dimenticata. Il tuo sentiero scende lungo questo panorama verde e viola, in una brughiera invasa dall'erica, fino a che non arrivi in vista di un altro villaggio. Vai al **250**.

315

Il lupo mannaro schiocca le fauci quando gli premi la Croce d'Argento di San Crucius contro il muso. Allunga brutalmente una zampa artigliata, facendoti volare di mano la reliquia e lacerandoti la carne del braccio. Perdi 2 punti di RESISTENZA e vai al **150**.

316

Ti rannicchi dentro il carrozzone e chiudi silenziosamente la porta alle tue spalle.
Trattieni il fiato mentre chiunque tu abbia sentito, supera i carri e si dirige verso il campo del Circo.
Solo dopo che le loro voci si affievoliscono in lontananza, osi riprendere fiato e darti un'occhiata attorno.
Ogni superficie all'interno del carro è invasa da pupazzi.
Un mucchio di burattini giace accatastato in una pila su un letto, mentre marionette dipinte e laccate con cura sono appese al soffitto.
Altri fantocci incompleti, alcuni manovrati da fili, si trovano su un bancone da lavoro alla tua destra.
Cammini fino in fondo al carrozzone affascinato dal livello di dettaglio e cura dimostrato.
Il primo segno di qualcosa che non va è il *tap-tap-tap* di una gamba di legno sull'assiso dietro di te.
Ti volti, pensando di imbatterti nel proprietario del carro di ritorno, invece, vedi un gruppo di marionette che si muove a scatti verso di te e non c'è nessuno che ne manovri i fili!
Quale maligna stregoneria sta operando in questo posto? Ed ecco che i pupazzi ti sono addosso, cavalieri dalle articolazioni di legno e draghi di stoffa che combattono fianco a fianco con scheletri ghignanti di cartapesta e giullari dal naso adunco, tutti intenti a sommergerti grazie al loro vasto numero.
E tutte quelle bocche di legno cesellato non cessano di fare *clack-clack-clack* mentre cercano di morderti.
Hai invaso il santuario privato del burattinaio e ora devi pagarne il prezzo.

PUPAZZI
ABILITÀ 6 RESISTENZA 12

Ogni volta che un pupazzo crolla sotto i tuoi colpi, viene prontamente rimpiazzato da un altro.
Se non riesci a sconfiggere tutti i pupazzi entro dieci Scontri e sei ancora vivo, vai al **344**. Se vinci la battaglia entro dieci Scontri, significa solamente che sei riuscito a raggiungere la porta e puoi fuggire dal carro (vai al **329**).

317

Con un'agile mossa sgusci oltre la guardia dell'automa e riesci a estrarre la chiave. Immediatamente, proprio come avevi sperato, con un rumore di ingranaggi l'automa ostile torna immobile (recupera 1 punto di FORTUNA).
Non c'è null'altro che possa interessarti nella stanza dell'orologiaio quindi torni al bivio per prendere la porta che si trova adesso davanti a te (vai al **428**) o quella a destra (vai al **496**).

318

“Perché mai? Quel luogo è maledetto. Nessuno ormai ci va più. È più che altro la dimora di animali selvatici. Certamente non è sempre stato così, ma fossi in te non penserei neppure di andarci.
Tutto quello che attende chi può voler visitare quel posto sono la follia e una lenta morte agonizzante se sei sfortunato. Una fine rapida e brutale se invece la buona sorte è dalla tua parte. No, io mi terrei bene alla larga da quel luogo infausto.”
Ora vai al **395**.

319

Il corridoio ti conduce in basso lungo una rampa di scale fino al fumoso calore delle cucine del castello, ma solo gli dei sanno cosa diavolo venga preparato in questo posto. Una vecchia che borbotta qualcosa fra sé e sé: è in piedi davanti a un ampio calderone che ribolle e fuma sopra un vivido fuoco che divampa sotto una graticola. Ai suoi piedi scorrazzano strisciando, saltando o sfrecciando ogni genere di rospi, tritoni, blatte, serpenti, ragni e ratti. La megera consulta un libro aperto su un leggìo accanto a lei e, raccolta una salamandra che si contorce, la getta nel paiolo, per poi rimescolarlo con una contorta verga di legno che ricorda una bacchetta. La cucina è pervasa da un odore acre e sgradevole. Intendi:

Chiamare la vecchia per attirare la sua attenzione? Vai al **280**.
Entrare e attaccarla? Vai al **65**.
Abbandonare la cucina per prendere l'altro passaggio che si diparte dalla sala d'ingresso? Vai al **340**.
Abbandonare la cucina, salire la grande scala e superare le doppie porte in cima? Vai al **146**.

320

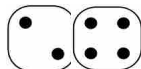
La cripta si estende sotto le fondamenta della torre, i soffitti a volta vengono sostenuti da una serie di arcate. Tra una colonna e l'altra ci sono numerosi sarcofaghi di pietra. In movimento verso di te, aggirandosi fra le tombe, ci sono quattro cadaveri barcollanti, la cui carne putrida è coperta da luridi sudari. Puoi fuggire tranquillamente prima che gli zombie possano raggiungerti; se decidi di farlo immediatamente (torna

al **7**). Se invece preferisci, puoi impegnare in combattimento i morti viventi e grazie agli spazi ristretti della cripta puoi affrontarli uno per volta.

Primo ZOMBIE	
ABILITÀ 5	RESISTENZA 6
Secondo ZOMBIE	
ABILITÀ 6	RESISTENZA 5
Terzo ZOMBIE	
ABILITÀ 5	RESISTENZA 5
Quarto ZOMBIE	
ABILITÀ 6	RESISTENZA 6

Se abbatti i non morti a guardia della cripta, aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME e vai al **333**.

321

Ti trovi in un corridoio dalle pareti coperte da pannelli di mogano e abbellito da drappi di velluto nero che riempiono gli spazi tra i ritratti della casa regnante di Lupravia. Più in alto, montate su delle placche, fanno mostra di loro teste di cervi, cinghiali e altre prede più esotiche, incluso un unicorno: tutti trofei di caccia della famiglia Wulfen. I membri del lignaggio dei Wulfen condividono tra di loro una sorprendente somiglianza, con volti magri e sottili ed espressioni fameliche da predatore. Andando avanti lungo il corridoio arrivi ai ritratti dei due attuali principi di questo oscuro casato. Il primo è il Principe Garoul, il primo lupo mannaro che hai ucciso. La sua immagine sembra fissarti con i suoi penetranti occhi rossi, malgrado sia solo dipinta. I disordinati capelli neri gli

ricadono sulle spalle come una criniera, con una striscia di grigio che prosegue ininterrotta a partire dal suo picco della vedova. E poi c'è il fratello del principe folle, il Conte Varcolac. È un uomo che incute soggezione, bisogna ammetterlo. Laddove la chioma di suo fratello è nera, la sua è grigia: a parte questo ha lo stesso aspetto indomabile ma rafforzato da un'aria maestosa. I suoi lineamenti sono duri ma belli e ha canini piuttosto prominenti. Gli occhi del dipinto sembrano tuffarsi nei tuoi e l'istinto ti grida che è lui la creatura che sei venuto a uccidere. Lancia due dadi. Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **485**. Se è maggiore, vai al **158**.

322

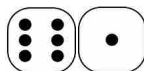
Alla fine riesci a raggiungere l'altra estremità della caverna e tirare un sospiro di sollievo. Ti accucci per entrare nella nuova galleria, dove il suolo si fa progressivamente più asciutto sotto i tuoi piedi, fino ad intersecare un altro tunnel che la incrocia perpendicolarmente. Alla tua destra il passaggio si perde nell'oscurità, mentre a sinistra il tunnel termina di fronte a una grata circolare. Dall'altra parte si trova un corridoio di pietra illuminato da torce. Ti sembra la scelta più logica. Vai al **341**.

323

Gli zingari ti accolgono calorosamente e in men che non si dica ti ritrovi a ingozzarti di coniglio arrosto e vodka ad alta gradazione spillata da alcuni barili (recupera fino a 4 punti di RESISTENZA). Completamente preso dall'euforia nell'ammirare i

Mortani danzare per tutta la notte, con la musica che concede un po' di pace alla tua anima, la serata trascorre come un sogno e inevitabilmente, stanco per il lungo pellegrinaggio nella foresta, il sonno ti reclama.
Ti svegli ristorato da un sonno privo di sogni in mezzo all'erba adorna di rugiada, il suolo freddo sotto di te e scopri che i Mortani sono già andati via: l'unica prova del loro passaggio sono le braci annerite del fuoco da campo. Confuso dallo strano comportamento di quegli zingari capricciosi ti prepari a ripartire quando qualcosa nel peso del tuo zaino ti spinge a fermarti e a controllare all'interno. Lancia un dado. Con un risultato di 1-2, vai al **353**; con 3-4, vai al **366**; e con 5-6, vai al **378**.

324

Sfondi la porta della fattoria e penetri in una cucina illuminata dal fuoco. Rannicchiata in un angolo c'è un'anziana coppia e vicino a loro – constati con una certa sorpresa – una culla. Notando le loro espressioni ansiose farfugli una scusa e borbotti qualcosa sul cercare riparo dalla tempesta. Una volta che li hai rassicurati di non essere un assassino venuto a derubarli, l'attempato fattore e sua moglie ti fanno accomodare, offrendoti un posto accanto al fuoco e una scodella di zuppa di rapa, scaldandoti così dentro e fuori. Ben ricordando quello in cui ti sei imbattuto fin ora, chiacchieri con la coppia per tastare il terreno e assaggi la zuppa con un certo sospetto iniziale. Rimani piacevolmente rassicurato nello scoprire che non include ingredienti sgradevoli (recupera fino a 3 punti di RESISTENZA). I tuoi sensi soprannaturali ti

informano che non c'è nulla di malevolo nella coppia, ma che qualche incantesimo malvagio è in atto sulla fattoria. Le tue domande inevitabilmente finiscono con l'indirizzarsi sulle preoccupanti condizioni della proprietà. “Un complesso simile indubbiamente avrà bisogno di una certa manutenzione” dici. “C'è qualcun altro che lavora qui?”
“No” nega il Fattore Bauer, “solamente io, mia moglie la Signora Bauer e il nostro frugoletto.” Frugoletto? Di certo la coppia è troppo in là con gli anni per avere un neonato! Il fattore Bauer indica la culla. “Proprio così, quel bebè, il nostro orgoglio e la nostra gioia, che tanto abbiamo desiderato e che ora è finalmente con noi. Un trovatello, in cui ci siamo imbattuti circa due mesi fa. Un giorno la nostra casa era silenziosa e triste, come sempre, da quando abbiamo perso il nostro Tomas venti estati fa e il giorno dopo eccolo fuori dalla porta, a riportare gioia e risate all'interno di questa abitazione e in tutta la tenuta.”
“Vieni a dargli un'occhiata” ti sprona la Signora Bauer, “Prendilo pure in braccio se vuoi.”
Ti chini verso la culla e abbassi le coperte, mentre i tuoi sensi animali sbuffano in segno di protesta. Riesci a malapena a non gridare ed evitare di ritrarti dal lettino: sdraiato là e avvolto in una copertina di lana non c'è un bambino, o perlomeno non uno che appartenga alla specie umana. L'essere assomiglia di più a un malefico diavoletto, uno spiritello dai tratti di lupo coperto di fitto pelo, con orecchie appuntite, artigli, zanne e un grottesco sorriso che taglia il muso coperto di verruche. L'Impersonificatore ti fissa con i suoi ardenti occhi scuri e il suo sorriso sinistro si allarga, mentre un basso ringhio gutturale gli risale

lungo la gola.
“Non è un adorabile tesoro?” lo vezzeggia la Signora Bauer. Questo folletto ha stregato il fattore e sua moglie facendo credere loro di essere ciò che vogliono vedere, ma il suo influsso malefico si è esteso anche al resto della fattoria. Quanto ci vorrà prima che il suo potere cresca ulteriormente e si propaghi anche alle terre circostanti? Ironicamente sei scampato all'incantesimo dell'Impersonificatore proprio a causa del tuo mutamento, quindi sei il solo a poter intervenire in qualche modo. Ma come intendi risolvere la situazione? Sfiderai immediatamente l'Impersonificatore (vai al **270**) o preferisci cercare di ottenere lo stesso risultato usando l'astuzia (vai al **468**)?

325

Fra gli averi della Vampira ci sono diversi oggetti che potrebbero interessarti tra cui: uno Specchio Dorato, un telescopio d'ottone, una magnetite e oro e gioielli per un valore di 20 Pezzi d'Oro. Trovi anche una piccola scatola di teak. All'interno, alloggiato in una custodia di velluto nero c'è un Pugnale d'Argento decorato.
Se vuoi prendere il Pugnale d'Argento, aggiungilo sul tuo *Foglio d'Avventura*. Puoi impiegare il pugnale in combattimento ma, se lo fai, dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto. Le ferite inflitte a qualsiasi creatura che riporti la parola “Mannaro” nel proprio nome, arrecheranno danni aumentati (3 punti di RESISTENZA anziché i soliti 2) dato che nobile metallo è anatema alla loro razza. Il Pugnale d'Argento è inoltre in grado di danneggiare i Non

Morti ma causerà solo la normale perdita di 2 punti di RESISTENZA.
Qui non c'è altro per te, quindi torni indietro verso la lunga scala serpeggiante. Vai al **346**.

326

Dopo averti ascoltato, Nonna Zekova ci riflette su e ti offre il suo parere. “C'è solo un altro modo a tua disposizione oramai. Se vuoi sbarazzarti di questa terribile maledizione devi trovare e uccidere il capostipite della stirpe dei lupi mannari prima della prossima luna piena, altrimenti sei destinato a diventare un lupo mannaro a tua volta.” Il primo della stirpe... potrebbe trattarsi proprio del licantropo nero che ti ha contagiato.
Ulrich evidentemente è giunto alla medesima conclusione. “Dobbiamo affrettarci amico mio, se vogliamo agguantare il tuo assassino e salvare la tua anima.” Vai al **124**.

327

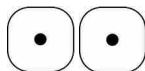
Tieni lo specchio alzato dinanzi a te, rivolgendo l'immagine trasformata di Varcolac contro di lui. Dapprima il Lupo Mannaro pare ritrarsi, con gli occhi gialli che si spalancano per la sorpresa. Ma poi la creatura ti colpisce tendendo il braccio muscoloso e facendoti perdere la presa sul vetro argentato. Cade sul pavimento fracassandosi, mentre gli artigli ti feriscono al braccio. Perdi 2 punti di RESISTENZA e vai al **150**.

328

Malgrado il titolo eclatante, il *Resoconto della Setta Infernale* si rivela essere un tomo assai arido

concernente le attività di un gruppo di ambiziosi aristocratici appartenenti a vari principati di Mauristatia. Con l'ascesa sociale e il controllo dei territori al centro del Vecchio Mondo come suoi obiettivi principali, la Setta Infernale non appariva come nient'altro che un culto per nobili decadenti. Approfittando delle connessioni all'interno del Culto, i membri riuscivano infatti a combinare matrimoni vantaggiosi, stipulare alleanze commerciali e reperire qualsiasi sostanza illecita, passatempo o rituale arcano che potessero desiderare. La setta raggiunse il suo apogeo circa un secolo fa, selezionando i suoi membri tra le famiglie nobili di Mortvania e Bathoria, nonché Lupravia, ma perse la sua popolarità negli anni che seguirono la Guerra dei Quattro Regni. Tuttavia, l'autore conclude dichiarando che sono giunte voci sulla resurrezione della Setta Infernale a opera di un gruppo di aristocratici di Lupravia circa vent'anni fa. Può darsi che le indagini di Vereticus abbiano portato alla luce qualcosa connesso a questo gruppo (se intendi domandargli della Setta Infernale, sottrai 50 dal paragrafo in cui incontrerai lo studioso e recati al paragrafo risultante). Dal momento che Vereticus non ha ancora fatto ritorno, decidi di continuare a sfogliare una delle letture più brevi che sei riuscito a trovare. Leggerai *Licantropia: la Maledizione del Lupo Mannaro* (vai a **313**) o *Folclore di Lupravia a opera di Grymm* (vai al **301**)?

329

Di nuovo fuori all'aperto, sotto il bianco sguardo vacuo della luna, fuggirai dallo strano Circo (vai al **29**), o persisterai nella tua indagine (vai al **281**)?

330

Per raggiungere le rupi a nord di Vargenhof attraversi una fitta foresta di pini. Inoltrandoti nel sottobosco noti come gli alberi siano avvolti da spessi filamenti di ragnatela che coprono i rami come un sudario. I fitti pini si diradano e ti trovi ai piedi di un picco spezzato, davanti a te c'è il buio imbocco di una caverna che si inclina verso il basso. La foresta nei pressi della spelonca è innaturalmente quieta. Che sia una prova che la Belva Mannara abbia proprio qui la sua tana? Non volendo correre rischi, ti avvicini all'entrata con l'arma in pugno.
La luce smorta riesce a penetrare solo fino a un certo punto nella grotta sottostante. Rimani in ascolto ma tutto quel che riesci a udire sono l'occasionale cadere di una goccia d'acqua e il suono del tuo cuore che ti rimbomba nelle orecchie.
Se intendi esplorare qualsiasi cosa si celi oltre l'imbocco di questo anfratto, dovrai usare la tua lanterna. Se vuoi allontanarti da quelle buie fauci (o se non puoi usare la tua lanterna), vai al **244**.
Altrimenti, se vuoi addentrarti nella caverna in cerca della Belva, puoi farlo immediatamente (vai al **70**), o attendere il calare della sera per sorprendere la creatura nella sua tana (vai al **45**).

331

Percorrendo a ritroso i tuoi passi lungo quelle gallerie claustrofobiche, riesci a tornare alla caverna da cui sei entrato nelle gallerie sotto il Picco Infranto.
Esci fuori, emergendo nella radura davanti alla spelonca che ti ha permesso di accedere a quel regno sotterraneo. Vai al **244**.

332

“È mia intenzione mondare la terra dalle empie forze che reclamano il loro dominio su di essa, poiché io stesso mi sono consacrato a una causa simile alla tua” annuncia pomposamente l'individuo.

“Mettiamoci comodi e parliamone un poco, sono sempre alla ricerca di alleati nell'eterna lotta contro il Male.”

L'uomo ripone la pistola nella fondina e si siede su una trave crollata del tetto di fronte a te.

“Ma stavo quasi per dimenticare le buone maniere” si corregge, protendendo la mano in segno di cameratismo, “il mio nome è Van Richten e sono un Cacciatore di Vampiri.”

Vi mettere a discorrere dei vari mali che minacciano la sicurezza e la santità del mondo.

“I luridi artigli del Mannaro sono ben conficcati nel principato di Lupravia” ti rivela con un sussurro cospiratorio. “Temo che la corruzione abbia raggiunto perfino la Casa regnante di Wulfen, e siamo rimasti così in pochi a contrastare la minaccia della Notte Antica, uomini come me, il Dottor Kafka e il prete eremita Corran. L'erudito Vereticus, distrutto dal dolore, è diventato un recluso e ha voltato le spalle ai suoi vecchi amici. Io, il Dottore e il sacerdote siamo di fatto tutto quel che rimane dell'Ordine segreto della Rosa Nera, e sono mesi che non ricevo notizie di Corran. Ma non è solo il potere del Mannaro che insidia le anime mortali di queste regioni. Ci sono altri tra gli aristocratici della notte che sarebbero felici di vedere la gente di Lupravia piegata sotto il giogo della loro blasfema oppressione. La mia attuale missione riguarda la creatura immonda che minaccia la

popolazione di Maun, a meno di mezza giornata di cammino da qui. Uno come te potrebbe essermi utile. Mi accompagneresti nella mia impresa?”

Se accetti di aiutare Van Richten, vai al **379**.

Se declini la richiesta, vai al **419**.

333

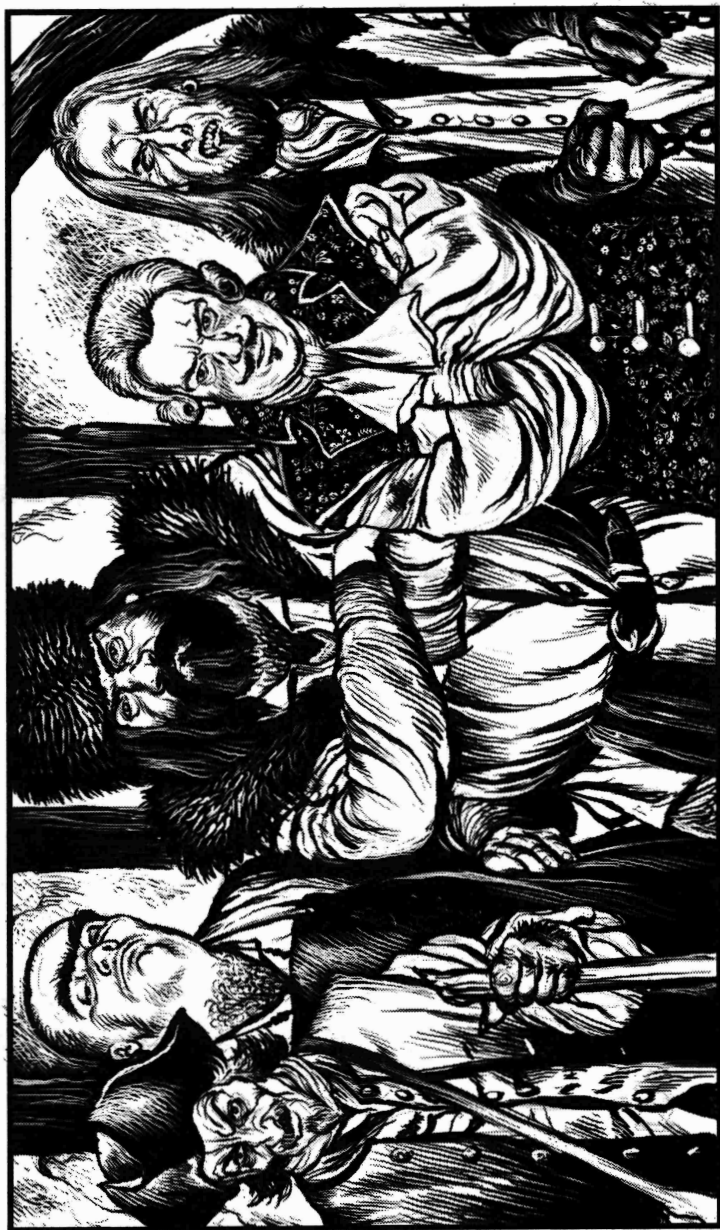
Con gli zombie distrutti sei libero di esplorare la cripta senza timore di ulteriori interruzioni.

Fra le tombe infrante e i sarcofaghi ammuffiti, trovi una bara di legno nero, con rifiniture di ottone, adagiata su un basamento di granito lucidato.

È aperta e vuota, foderata di velluto rosso, ma deve essere qui per una ragione.

Se intendi distruggere la bara annotalo sul tuo *Foglio d'Avventura*.

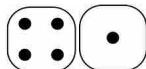
Non c'è altro che possa interessarti o che tu possa portare con te, quindi torni alla scala a chioccola e risali ancora una volta i gradini consunti (vai al **7**).

334

A un certo punto, mescolata ai ruggiti della Belva Mannara, odi la vibrazione della corda di una balestra, ed un nuovo dardo si conficca nella spalla del mostro. La giovane donna si è ripresa e ha recuperato la sua arma. Fianco a fianco vi preparate a finire la brutale Belva. Ma essa, guaendo come un cane bastonato, si dilegua, fuggendo nella foresta per sottrarsi al suo destino.
“Ti devo ringraziare, straniero” dice la ragazza, posando su di te i suoi grandi occhi tersi. La sua bellezza ti mozza il fiato, ma viene mitigata da una bocca dura, poco avvezza al sorriso e occhi testimoni di molti orrori vissuti e superati. “Temo che se non fosse stato per il tuo intervento, la Belva avrebbe segnato la mia fine.” Le rispondi che non è stato nulla di speciale, e ti presenti. “Nulla di speciale un corno!” rimbrotta lei con un tono che non ammette repliche, “E lascia che ti dica che essendo io stessa, Katya dal Mantello Scarlatto, una cacciatrice di mannari, me ne intendo. Ma adesso muoviamoci; la nostra preda ci sta sfuggendo. Non possiamo permetterle di scappare!” (Aggiungi la parola in codice *Aytak* sul tuo *Foglio d'Avventura*).
La Belva Mannara ferita lascia una traccia talmente evidente che perfino un dilettante sarebbe in grado di seguirla. La scia di macchie di sangue e di profonde impronte di zampe vi riconduce in città fino alla sala consiliare! Vi precipitate all'interno, sicuri di trovare ad accogliervi uno scenario di caos e membra mozzate e invece non c'è traccia del mostro, tutto appare calmo. Che cosa sta succedendo? La Belva Mannara deve aver assunto nuovamente forma umana! Radunati nella sala

davanti a te ci sono cinque uomini. I tuoi sensi di lupo sono in fermento, sai che uno di loro è la creatura che state braccando, ma quale? Tu e Katya esaminate i loro volti sorpresi, cercando di stabilire quale tra essi sia il mostro selvaggio e omicida che state cercando.
Attaccherete:

Johannes il mastro cacciatore? Vai al **453**.
Gregor il fabbro? Vai al **377**.
Sorn l'esperto di trappole? Vai al **504**.
Il borgomastro Straub? Vai al **62**.
Piotr, il Maestro dei Segugi? Vai al **199**.

335

Nonna Zekova ti fa adagiare su una sedia e poi, senza tante cerimonie, rimbocca una manica del tuo farsetto e appoggia un coltello su una vena esposta. Il tuo sangue comincia a sgorgare, caldo e scuro, e lei lo raccoglie all'interno di una ciotola di legno. La saggia donna mantiene la ferita aperta per diversi minuti fino a che non ti senti stordito e colto da vertigini (perdi 3 punti di RESISTENZA). Proprio quando pensi di stare per svenire, lei arresta l'emorragia servendosi di una poltiglia di erbe e benda la ferita con una striscia di tessuto.
Mentre ti riposi un po' per riprenderti dalla perdita di sangue, Nonna Zekova recupera una fiasca sigillata da uno scaffale e ne riscalda il contenuto in un piccolo paiolo appeso sopra il fuoco. Aggiunge una manciata di erbe essiccate e poi lascia ribollire la mistura. Lo spazio angusto all'interno della capanna viene invaso da un aroma acre. Dopo un'altra mezz'ora la pozione è ormai pronta. “Bevi questo” ordina Nonna Zekova,

tenendo un mestolo ricolmo di denso liquido verde-grigiastro davanti alle tue labbra.
Tappandoti il naso mandi giù l'infuso con un solo sorso, tentando di non assaporarlo.
Pur non avvertendo effetti evidenti, la pozione agisce immediatamente, rallentando la trasformazione che la licantropia sta esercitando sulla tua forma fisica (Sottrai 2 punti dal tuo punteggio di CAMBIAMENTO).
Ora vai al **382**.

336

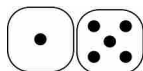
Incapace di trattenerti, ti fai strada nella folla di spettatori e ti unisci alla zingara nella danza. Anziché respingerti stringe le tue mani fra le sue e ti fa volteggiare in una danza vorticosa attorno al fuoco. Piroetti sempre più veloce e per tutto il tempo i suoi occhi castani e ammiccanti rimangono puntati su di te. Ti sembra di affogare in quelle pozze liquide, poi di colpo…

Ti trovi da qualche altra parte, nel tetro mercato di una città dove si è assembrato un gruppo di cacciatori, ma tu li eviti e ti getti nella caccia da solo… Ti trovi davanti all'imboccatura di una caverna, accendendo la tua lanterna affronti le tenebre… Stai entrando in un castello imponente… Un attimo dopo sei in cima a una scalinata, fermo davanti a due porte. Abbassi la maniglia della porta alla tua sinistra ed entri nella stanza che si trova oltre…
E poi ti ritrovi nel campo degli zingari, a guardare nel fuoco, mentre le immagini che hai appena intravisto si dissolvono nelle fiamme mutevoli. Vai al **323**.

337

Hai sprecato troppo tempo. Mentre cerchi di afferrare un'altra pozione, il pavimento del laboratorio indebolito dalle fiamme cede sotto di te, precipitandoti nel cuore ardente dell'edificio. Nessuno sarebbe in grado di sopravvivere a una simile caduta anche non aggravata dalla rosolatura dovuta al fuoco. La tua avventura è giunta a un epilogo brusco e crudele.

338

Il ragno rimane in attesa, con i cheliceri imbevuti di veleno pronti all'uso. Non appena sollevi la lastra di pietra della tana del Ragno Botola, il mostruoso aracnide ti salta addosso nuovamente. Ma questa volta non può mancare il bersaglio; ti afferra e ti trascina nel suo buco, affondando profondamente le zanne nel tuo collo. Il coperchio della trappola si chiude un'ultima volta mentre il ragno si prepara a consumare il suo pasto.
La tua avventura finisce qui.

339

"Lupi mannari?" domanda Konrad, con la voce ridotta di colpo a un aspro sibilo. Naturalmente da queste parti siamo pieni di storie sui lupi mannari e su tutti gli altri mutatori di pelle se è per questo. Ma perché me lo chiedi? Perché ti interessi a un argomento tanto sciagurato?" *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, riesci a convincere Konrad con una scusa improvvisata, vai al **395**. Ma, se sei Sfortunato, vai al **355**.

340

Continui a seguire il passaggio lasciandoti dietro stanze abbandonate e spazi vuoti che danno l'impressione di appartenere più alla tana di un animale che alla dimora ancestrale di un nobile casato. Alla fine raggiungi un'altra rampa di scalini di pietra che scende giù nelle granitiche fondamenta della scarpata su cui è stato eretto il castello. Vuoi:

Scendere i gradini? Vai al **74**.
Tornare alla sala d'ingresso e prendere il passaggio a sinistra? Vai al **319**.
Tornare alla sala d'ingresso e salire la scalinata che porta alle doppie porte? Vai al **146**.

341

Pochi vigorosi strattoni sono sufficienti a svellere la grata dall'ingresso del condotto. Ti cali giù accedendo al corridoio più ampio e meglio illuminato. Alcuni metri più avanti noti una diramazione. Alla tua sinistra c'è la porta serrata di una cella, di cui non disponi della chiave. Alla tua destra un nuovo passaggio si perde nel buio, mentre dritto davanti a te prosegue il tunnel

rischiarato dalle torce.
Hai solo due possibilità per proseguire. Prenderai il passaggio a destra (vai al **282**) o andrai dritto (vai al **421**)?

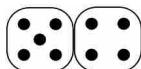
342

La nebbia si disperde e riesci a distinguere la figura di una modesta cappella di pietra, le cui tegole del tetto risplendono della luce argentea della luna gibbosa. Deve essere il santuario di San Crucius, il luogo in cui si trova la fonte risanatrice che stai cercando tanto disperatamente. Il santuario si trova ai margini di un promontorio spazzato dal vento, il sentiero male in arnese che ivi conduce costeggia la ripida scarpata che sovrasta la vasta brughiera trenta metri più in basso.
Un ululato spaventoso squarcia la notte, facendoti rabbrividire e rilasciando una scarica di adrenalina attraverso il tuo corpo. Ti volti nella direzione da cui ha sentito provenire il rumore e noti qualcosa di grande e nero muoversi verso di te. Si tratta di un cane, però grosso come un pony, col pelo rizzato come un gatto selvatico. Ma è il grugno della creatura che ti

sconvolge maggiormente. Un occhio è rosso incandescente, mentre l'altro appare cieco e lattiginoso, come il globo lunare. Le fauci sbavanti del cane sfoggiano potenti zanne simili a coltelli e dalle zampe massicce spuntano artigli capaci di sbudellare un uomo con un solo poderoso colpo. Sfoderi la spada. Il mostruoso segugio nero della notte fonda ringhia, studiandoti con l'occhio buono.
Getta due dadi.
Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **389**.
Se è maggiore, vai al **18**.

343

Stando all'autore di *La Caduta della Casata dei Wulfen*, la famiglia regnante di Lupravia vanta una lunga tradizione di follia e strani comportamenti innati. Un capitolo descrive una grande battaglia tra i Wulfen, discendenti di una tribù barbara di berserk, e una stirpe di vampiri, combattuta per il controllo del principato. A quei tempi i Wulfen erano visti come campioni del Bene, ma il capo del culto dei vampiri maledisse la famiglia col suo ultimo respiro. Il frontespizio del libro è adornato dall'albero genealogico dei Wulfen, che ripercorre la discendenza da Dragomir, primo signore di Lupravia, fino all'attuale Conte Varcolac e suo fratello, il Principe Garoul. Finalmente Vereticus torna in biblioteca. Vai al **260**.

344

Continui a lottare contro i pupazzi posseduti, le marionette animate si sono aggrappate alle tue braccia e al farsetto grazie ai denti affilati come scalpelli,

improvvisamente la porta del carrozzone si apre ed entra un vecchietto curvo. È scheletrico, con una testa sovradimensionata – non dissimile nelle proporzioni, da una delle sue marionette – e ti fissa da dietro un paio di occhiali pince-nez. “E così vorresti sapere di più sui miei preziosi tesorucci, non è vero?” sibila. “E così sia.” Con un gesto inaspettatamente rapido il vecchio ti getta addosso una manciata di scintillante polvere rossa. Avviene un lampo, accompagnato da una nuvoletta vermiglia e puzzolente. Quando il fumo si dirada ti ritrovi a fissare il Burattinaio che ora torreggia su di te. A dirla tutta non è solo lui. Tutto quanto pare esserti cresciuto attorno. L'uomo anziano si china e ti raccoglie con una mano sola. Non riesci a muoverti, i tuoi arti sono rigidi, quasi fossero di legno…
Quando il Circo si sposterà verso la sua prossima meta, il pubblico rimarrà stupito dal livello di dettaglio delle figurine di legno nello spettacolo di marionette. In particolare riguardo al personaggio di un impavido, seppur sfortunato, eroe armato di spada. La tua avventura termia qui.

345

Due spaventose figure con tratti da lupo svoltano l'angolo al termine della strada, noti che si stanno spostando a grandi passi nella tua direzione, agitando le teste da una parte all'altra fiutando l'aria. Per fortuna superano il tuo nascondiglio senza accorgersi della tua presenza e ti accorgi di come manchino loro grossi pezzi della pelle scabrosa attraverso cui è possibile distinguere ossa scoperte, organi interni verdi-grigiastri e la gabbia toracica. I Warg Mannari – grotteschi lupi

mannari non morti intrappolati nella loro forma ibrida – scompaiono di nuovo. Smetti di trattenere il fiato, abbandonandoti a un sospiro di sollievo. Scampato l'immediato pericolo, continui per la tua strada.
Vai al **390**.

346

Tornato nella sala d'ingresso della torre, scopri che le porte sono di nuovo spalancate e sei libero di abbandonare questa casa degli orrori. Basterà superare il cortile rischiarato dalla luna e sarai finalmente fuori dal potere di questa maledetta torre. Se hai la parola in codice *Otrom Non* scritta sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **360**. in caso contrario, vai al **373**.

347

Il sangue della creatura intorbidisce l'acqua mentre il suo corpo affonda nuovamente nelle profondità da cui era scaturito. Con i polmoni che stanno per scoppiare, scorgi in mezzo all'intrico di alghe il candore di alcune ossa e il luccichio dell'oro. Riaffiori in cerca di ossigeno, inalando avidamente l'aria. Dopo aver ripreso fiato intendi immergerti nuovamente nello stagno per vedere che tesori puoi trovare (vai al **414**) o ti trascinerai fuori da quelle acque fangose per proseguire attraverso i boschi (vai al **499**)?

348

L'arredamento e le decorazioni del terzo piano della torre sono, contrariamente al resto della rocca, piuttosto spartani. Superi quella che pare essere una serie di celle, fino a raggiungere un corridoio che segue il muro costituente la parete della torre. Arrivato

a una porta, da cui arriva un gelido refolo di brezza notturna, ti fermi ad ascoltare e riesci a sentire il rumore di qualcosa che gratta provenire dall'altro lato. Impugnando la maniglia ti accorgi che non è chiusa a chiave. Se desideri aprire la porta e entrare nella stanza, vai al **361**. Se preferisci andartene, vai al **7**.

349

“Ah, dei ninnoli” ridacchia l'ultima delle donne-lupo mentre estrai lentamente un oggetto dallo zaino. Ma cosa offrirai loro? Se porgi alle spose un Anello di Granato, uno Specchio Dorato, un Amuleto di Pietra Sanguigna o un Amuleto di Pietra Lunare, vai al **312**. Se presenti loro uno Specchio d'Argento, una Collana Portafortuna, un Medaglione d'Argento o un Pugnale d'Argento, vai al **381**. Se non possiedi nessuno di questi, presto la loro pazienza si esaurisce e, ringhiandoti contro, le spose si scagliano su di te (vai al **306**).

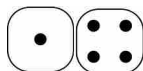
350

Sei ormai a diversi chilometri di distanza da Maun, si sta facendo tardi e stai superando una serie di basse colline, quando verso il volgere della sera noti due

sagome delinearsi in lontananza. A ovest, delle rovine di cui è impossibile stabilire l'aspetto originario. Verso est invece, le colline diventano sempre più alte fino a venire rimpiazzate da irti picchi che assomigliano ai denti di un Drago della Terra addormentato. Ma il profilo di una delle vette, ancora distante diversi chilometri, è parzialmente coperto da una solida struttura che ricorda un avamposto. La strada giunge ad una biforcazione. La via principale prosegue a nord attraverso le colline, mentre una pista meno battuta si inerpica verso i rilievi più alti ed est. Per quanto riguarda le rovine a ovest, non sembra esistere più un percorso chiaramente definito. Conscio del fatto che sta per calare la notte, cercherai asilo nella fortezza ad est (vai all'**11**), andrai ad ispezionare le rovine ad ovest (vai al **5**) o ti limiterai a seguire la strada attuale diretta a Vargenhof (vai al **98**)?

351

Inciampi sottoposto al martellante assalto dell'enorme Belva e cadi all'indietro, oltre il bordo del tetto della carrozza. Ti accorgi di stare precipitando incontro alla tua morte sul fondo dello Strapiombo di Garou, mentre la diligenza, con sopra la Belva Mannara che esulta in un ruggito di trionfo, sfreccia via nella notte. La tua avventura è terminata.

352

Non c'è altro per te qui. All'estremità opposta della sala dei banchetti, si trova una scalinata di legno sapientemente incisa, coperta da uno sfarzoso tappeto color porpora che conduce fino ad un altro paio di doppie porte. Dopo aver preso un bel respiro per calmarti i nervi e placare la bestia al tuo interno, sali le scale. Una volta in cima ti arresti di fronte alle porte. Il blasone della Casa di Wulfen è stato inciso su ciascuno dei battenti. Stai per accedere alle sale più importanti del Castello di Wulfen, è l'ultima occasione per qualsiasi preparativo. Spalanchi le porte ed entri a grandi falcate, sicuro di te.

La stanza successiva è una testimonianza di opulento splendore. Le pareti sono adornate da pregevoli arazzi, mentre antichi tappeti Arantiani coprono il pavimento; il tutto è illuminato da candelieri di cristallo che rifrangono la luce. Ma ovunque aleggia un'aria di incuria. Gli arazzi sono impolverati e sbiaditi, i tappeti sfilacciati e laceri, i candelieri opacizzati dalla sporcizia. Proprio davanti a te, incorniciata da un'alta finestra, si trova una sedia ornamentale elegantemente intagliata, simile ad un trono nella sua magnificenza. Seduto scompostamente su di essa, con una gamba che penzola oltre uno dei braccioli, c'è qualcuno che riconosci dalla galleria dei ritratti che hai attraversato precedentemente. Una criniera disordinata di capelli grigi gli ricade sulle spalle, percorsa da una singola striscia nera e lucente. Indossa una giacca sbottonata che lascia visibile la camicia stropicciata ed eleganti calzoni neri accompagnati da stivali lunghi fino al ginocchio. L'uomo esercita un certo minaccioso fascino e la pelle visibile di petto, mani e braccia, è

coperta da una ruvida peluria nera. Sta giocherellando con un calice di peltro che tiene in una mano e al dito medio, quando questo brilla colpito dalla luce, noti un anello d'oro con sigillo. Ai piedi dello scranno sono sdraiati due enormi lupi. Ti fissano intensamente con gli occhi gialli e immobili. Da parte sua il signore del Castello di Wulfen ti osserva con blando interesse mentre avanzi lentamente, ma con sicurezza, verso di lui.
“Consentimi di fare le debite introduzioni” ti saluta il nobile. “Io sono il Conte Varcolac. Non disturbarti a presentarti a tua volta. So benissimo chi sei.” Senza preavviso annusa l'aria. “Sei l'assassino di mio fratello. Ma non lasciamo che questo pregiudichi la nostra amicizia. Ciò che è importante è che tu sia stato riplasmato da mio fratello. In pratica ti rende un membro della famiglia! Per essere giunto così lontano ti devi essere servito egregiamente delle capacità del lupo. Nutro grandi aspettative nei tuoi confronti. Inchinati davanti a me. Giurami fedeltà a ti insegnerò tutto quello che il tuo dono ha da offrire.”
Dentro di te, ogni singola fibra del tuo essere sta gridando che costui è l'Arci-Licantropo, il capostipite della stirpe di Lupi Mannari, colui che hai tanto cercato e la cui dipartita ti affrancherà dall'orribile maledizione che grava su di te. Ma non puoi fare a meno di trattenerti. La creatura di cui desideri la morte fin dall'inizio di questa storia ti sta offrendo la possibilità di unirti a lei.
La sua arroganza potrebbe averti fornito la perfetta occasione di liberare il mondo dalla sua maligna e perfida esistenza.
Ti inchinerai di fronte al Conte, con l'intenzione di

attaccarlo non appena avrà abbassato la guardia (vai al **441**), o semplicemente estrarrai l'arma senza tante cerimonie (vai al **47**)?

353

In fondo al tuo zaino trovi una bottiglia di Vodka degli zingari, nonché focacce e formaggio sufficienti per 2 Pasti (aggiungi questi oggetti al tuo *Foglio d'Avventura* e recupera 1 punto di FORTUNA).
Puoi bere la Vodka quando vuoi, ma ci sono solo tre sorsi rimasti nella bottiglia (annota anche questo). La Vodka è davvero eccellente: ciascun sorso ti restituirà 3 punti di RESISTENZA.
Ma la volta successiva in cui ti verrà richiesto di *Mettere alla Prova la tua Abilità* dopo averla bevuta, dovrai ridurre di 1 punto la tua Abilità per la durata del paragrafo.
Comunque il distillato rafforza anche il tuo coraggio, quindi nel corso della prima battaglia dopo aver bevuto, potrai aumentare di 1 punto la tua Forza d'Attacco.
Ora però è tempo di rimettersi in viaggio. Vai al **500**.

354

Stirpe Maledetta – La malattia che scorre attraverso il tuo sangue è potente e potenzialmente fatale. Mentre il tuo corpo muta lentamente nel trasformarsi in quello di un lupo, tu vieni assalito da atroci dolori. Perdi 4 punti di RESISTENZA e aggiungi un ulteriore punto al tuo valore di CAMBIAMENTO. Se sopravvivi a questa metamorfosi lancinante, torna al paragrafo riportante l'ultimo numero che ti era stato detto di appuntare sul tuo *Foglio d'Avventura*.

355

Ti perdi in una serie di “umh” ed “err” mentre così su due piedi tenti di escogitare una valida scusa. “Cosa hai che non va alla spalla?” domanda Konrad cogliendoti di sorpresa. Non ti sei neppure reso conto che, nel corso della conversazione col capo villaggio, te la sei grattata in continuazione. Senza neppure chiederti il permesso, Konrad scosta la tua tunica e vede con i propri occhi il morso del lupo. Si lascia sfuggire un singulto d'orrore e si ritrae da te. Sorpreso dalla sua reazione, sposti lo sguardo per esaminare a tua volta la ferita alla spalla. Non riesci a trattenere un grido inorridito nel constatare come la pelle attorno alla lacerazione sia coperta di fitto pelo nero (aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO).

Prima di potertene rendere conto, vieni afferrato e scaraventato fuori dalla taverna. Sei di nuovo nella piazza del villaggio, circondato da una folla di paesani in cerca di rissa. Vai al **246**.

356

Ti ritrovi in una stanza completamente invasa da librerie.

Gli scaffali sono carichi di tomi polverosi, grossi volumi rilegati in cuoio e pergamene arrotolate. L'aria stantia reca con sé il forte odore di pergamena ammuffita e cuoio marcio.

Sulla parete adiacente, in mezzo ad altre scaffalature malferme c'è un'altra porta.

Vuoi allontanarti senza indugi (vai all'**88**), o preferisci spendere un po' di tempo nell'archivio dell'Abbazia per vedere cosa puoi scoprire in mezzo a queste annotazioni polverose (vai al **401**)?

357

Ci sono quattro tomi che hanno catturato la tua attenzione in maniera particolare, ma su quale intendi trascorrere il tuo tempo?

La Caduta della Casa di Wulfen? Vai al **343**.
Malefatte ed Eccessi: Un Resoconto della Setta Infernale? Vai al **328**.
Licantropia: La Maledizione del Lupo Mannaro? Vai al **313**.
Folclore di Lupravia ad opera di Grymm? Vai al **301**.

358

"Fai come ti pare" commenta acida l'anziana donna. Presa una bottiglia sigillata da sopra uno scaffale, ne riscalda il contenuto in un piccolo paiolo appeso sopra il fuoco. Aggiunge una manciata di erbe essiccate e poi lascia ribollire il preparato. Lo spazio ristretto all'interno della capanna viene invaso da un odore acre. Dopo mezz'ora la pozione è ormai pronta. "Bevi questo" ordina Nonna Zekova, agitando un mestolo pieno di un denso liquame verde-grigiastro davanti alla tua bocca. Ti tappi il naso e mandi giù l'infuso in solo sorso, sperando di non sentirne il sapore. Sebbene tu non avverta nessun effetto immediato, la pozione rallenterà la trasformazione che la licantropia ha innescato nella tua forma fisica (Sottrai 1 dal tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Ora recati al **382**.

359

La vecchia si getta ai tuoi piedi piangendo. "Risparmiami e ti aiuterò a sconfiggere il signore del Castello di Wulfen, la più grande potenza malvagia

dell'intera Lupravia. Non è per questo che sei qui?" Acconsentirai a lasciare la strega in vita, sperando che mantenga fede alla parola data (vai al **183**) o la ucciderai immediatamente, finché ne hai la possibilità (vai al **50**)?

360

Sei giunto a metà del cortile quando una figura nebulosa e spettrale si materializza di fronte a te. All'interno di quella forma riconosci le distorte caratteristiche di un pipistrello. Lo spettro immortale della Contessa Isolde si è levato per impedirti di lasciare il suo tenebroso dominio e per consumare su di te la sua empia vendetta. Dovrai trionfare in quest'ultima battaglia per sfuggire alle grinfie della Signora di Maun.

SPETTRO VAMPIRICO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 6

Se vinci ma lo spettro riesce a ferirti, vai al **397**. Se riesci a sopraffare la forma spettrale della Contessa senza riportare danni, recupera 1 punto di FORTUNA e vai al **373**.

361

Aprendo la porta vieni assalito dal fetore del guano e da un inaspettato frullo d'ali quando gli uccelli che hanno nidificato nella stanza vengono disturbati dal tuo arrivo intempestivo. L'ambiente dà accesso all'esterno attraverso una grande arcata aperta. La luce monocromatica della luna si riversa sui luridi trespoli, riflettendosi smorzata sui becchi affilati e gli artigli

neri dello stormo di corvi che ha fatto della sala la sua dimora. Il loro aspro, rauco gracchiare è assordante e i volatili non sono certo felici della tua intrusione. A ogni modo riesci a vedere qualcosa brillare alla luce della luna in mezzo alle piume e agli escrementi che ricoprono il pavimento. Intendi correre il rischio di penetrare nella voliera dei corvi per recuperare questo "tesoro" vai al **375**) o piuttosto te ne andrai lasciandoti alle spalle il terzo piano (vai al **7**)?

362

Accelerando il passo tra i tunnel contorti, riesci finalmente a raggiungere una scalinata di pietra che sale, portandoti fuori dalle catacombe dell'Abbazia. È ormai palese che qualche potenza maligna abbia infestato l'Abbazia dei Monaci Neri e che il luogo sia profondamente corrotto. In cima alla scalinata ti imbatti in un nuovo passaggio che si dirama a destra (vai al **44**) e sinistra (vai al **406**).

363

Pur ignorandone la causa, sembri aver sviluppato un infallibile senso d'orientamento, che non risente della presenza della nebbia soffocante né della perenne semioscurità. È quasi come se riuscissi ad individuare il percorso in questa monotona landa selvaggia ricorrendo unicamente al tuo olfatto. Mentre stai procedendo da una zolla asciutta ad un'altra, nel tentativo di evitare le insidiose sabbie mobili che ti circondano, ti giunge all'orecchio l'allarmante suono di versi canini.

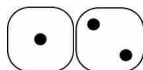
Affretti il passo tenendo pronta una mano vicino all'elsa della spada e sperando di raggiungere il

santuario prima di incontrare qualunque essere sia la fonte di questo suono sinistro. Vai al **342**.

364

Ora che la Vedova Nera metamorfica è finalmente morta puoi perlustrare la caverna. Getta due dadi ed aggiungi 12. Questo è il totale di Pezzi d'Oro che racimoli ispezionando il suolo della grotta. Inoltre trovi un nastro di perle, dal valore di 6 Pezzi d'Oro, una corona d'argento, del valore di 10 Pezzi d'Oro, e una pietra preziosa del valore di 12 Pezzi d'Oro. Recupera 1 punto di FORTUNA. Adesso che affrontando la Regina Ragno nel suo antro ti sei accaparrato un riscatto degno di un re, dove ti dirigerai? Puoi lasciare il complesso di cunicoli infestato dai ragni immediatamente, andando al **331**. Se invece preferisci continuare ad esplorare le gallerie, vuoi abbandonare questa camera attraverso il tunnel coperto da stalattiti (vai al **122**) o quello pieno di stalagmiti (vai al **405**)?

365

Estraendo il Pugnale d'Argento che hai trovato nella pozza delle larve, noti come quella mostruosità repulsiva e oltre misura se ne ritragga. Questa lama di puro argento è particolarmente potente contro il mostruoso verme. Se intendi affrontare il mostro, dovrai farlo con la tua Forza d'Attacco ridotta di un punto, però ogni ferita che infliggerai alla creatura le causerà la perdita di 3 punti di RESISTENZA anziché i consueti 2.
Tenendo a mente queste informazioni, torna al **262** ed effettua un'altra scelta.

366

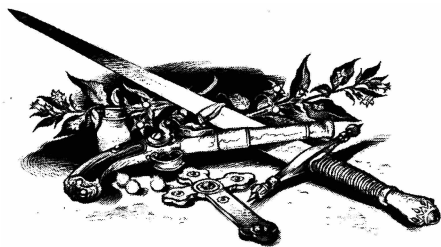
Stenti a crederci: il tuo borsello è scomparso!
Uno degli zingari ti ha derubato. Cancella tutti i Pezzi d'Oro che ti erano rimasti e perdi 1 punto di FORTUNA.
Non sai dove possano essersi diretti gli zingari, non ci sono tracce che abbandonino la radura, quindi cercare di inseguirli sarebbe solo un inutile spreco di tempo. Maledicendo i capricciosi Mortani, ti rimetti in viaggio nella foresta, scoraggiato e col morale a terra.
Vai al **500**.

367

“Hai l'aria di qualcuno a cui potrebbe far comodo un luogo dove riposare e recuperare le forze” commenta il prete scarmigliato, accompagnandoti dentro e sbarrando di nuovo la porta dietro di lui. Ti conduce oltre un altare consacrato a San Crucius, premurandosi di riporre lì sopra la croce d'argento, per poi condurti in una stanza riscaldata. Ti siedi su una panca accanto al fuoco acceso nel camino, mentre il sacerdote ti riempie una ciotola di brodo bollente con un mestolo, attingendo dal calderone che ribolle sopra le fiamme. Bevi la zuppa finendola in breve tempo (recupera 3 punti di RESISTENZA). “Dunque” domanda il prete quando hai terminato il pasto, “Cosa ti ha spinto fino al santuario di San Crucius e a un incontro col demone Shuck? Cosa risponderai al religioso?

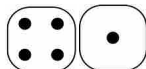
Di essere afflitto dalla licantropia ed essere in cerca di una cura? Vai al **386**.
Che è tua intenzione epurare il male da questa terra e che sei in cerca di aiuto divino? Vai al **404**.

368

Ti trovi in una piccola caverna, i muri sono completamente rivestiti da strati di ragnatele coperte di polvere. Qualunque cosa abbia tessuto tele simili deve essere stata enorme o, in alternativa, fare parte di una colonia molto numerosa. Mentre ti muovi con cautela lungo la stanza, noti due bozzoli di tela. A un primo esame i due bozzoli sembrano racchiudere ciascuno un corpo umanoide e ti pare di notare orecchie a punta e pelle verde.
Se sei disposto a trascorrere un po' di tempo a ispezionare i corpi imprigionati, vai all’**85**.
Se invece preferisci andartene immediatamente, quale dei passaggi che lasciano la caverna preferisci seguire?
La galleria da cui arriva una brezza umida? Vai al **97**.
Un tunnel con una strana vena di pietra nera? Vai al **433**.
Un passaggio coperto da pozzanghere? Vai al **207**.

369

Racconti a Nonna Zekova come Ulrich abbia mozzato la zampa del lupo mannaro quando siete stati precedentemente assaliti, di come si sia trasformata successivamente in una mano umana e dell'Anello con Sigillo rinvenuto sul dito medio. “Fammelo vedere”

chiede l'anziana donna; così lo tiri fuori e glielo mostri. Lei non riesce a trattenere un singulto spaventato. “Questo è lo stemma della Casa di Wulfen, il casato regnante di Lupravia” ti rivela, la sua voce è tremula. “Lupravia è un luogo dannato, così come la loro famiglia. Le storie che accompagnano la maledizione dei Wulfen sono numerose e terribili, racconti di mostri da incubo, persone rapite dalle loro dimore, omicidi e follia. Il Castello dei Wulfen si trova nel luogo più inaccessibile di Lupravia, alle pendici delle Montagne Orsov. Si narra che al giorno d'oggi sia soltanto un'ombra distorta di ciò che era in epoche più prospere. Ci sono storie di mostri che percorrono le strade di Wulfenstein, il villaggio ai piedi del castello, dove la gente vive in preda ad un costante terrore, mentre l'ululato dei lupi e di creature ben peggiori risuona ogni notte. I disgraziati abitanti di quel luogo sciagurato raramente si avventurano lontano da casa. Le leggende sul Principe Folle Garoul della famiglia Wulfen sono giunte fin qui. Si dice che preferisca la compagnia delle bestie selvagge a quella degli esseri umani e, a giudicare da quanto abbiamo potuto vedere stanotte, sono incline a credere che la maledizione che grava sulla discendenza dei Wulfen sia proprio quella dei lupi mannari. È stato Garoul a infettarti con la licantropia. Se vuoi liberarti di questa maledizione devi trovarlo e portare a termine ciò che hai iniziato. Devi distruggere il capostipite della stirpe dei Mannari prima della prossima luna piena.”
Nonna Zekova ti ha fornito informazioni essenziali che ti saranno d'aiuto per liberarti dal malefico morbo che hai contratto (Segna la parola in codice *Avokez* sul tuo *Foglio d'Avventura* e vai al **124**).

370

Scosti un angolo del tendone e sgusci all'interno. Rimani in attesa, col cuore che batte all'impazzata, ad ascoltare i proprietari delle voci che ti superano e poi si allontanano a ispezionare un'altra parte dell'accampamento.
In quel momento odi il rumore rapido e secco di qualcosa che si scuote, e anche lo sfregare di scaglie a terra. Prima ancora di poterti voltare o estrarre la spada dal fodero, avverti qualcosa di spesso e muscoloso avvolgersi attorno alle tue gambe e intrappolarti tra le sue soffocanti spire.
Vieni fatto ruotare senza poter opporre resistenza e posto davanti al tuo assalitore. Da qualche parte c'è una lampada accesa e quindi riesci a distinguere le ripugnanti fattezze della creatura che ti ha imprigionato.
È una grottesca amalgama di serpente e donna. La metà superiore del suo corpo è umano, per quanto sia del tutto glabro; con lunghi artigli al posto delle unghie e la faccia deformata da alcuni tratti degli ofidi.
Dalla vita in giù invece è in tutto e per tutto un serpente e il suo corpo è rivestito da scaglie variegate, verdi e marroni.
Il mostro ti fissa con i suoi occhi giallo-arancioni e fa saettare la lingua biforcuta tra le labbra, mentre esprime l'indignazione per la tua intrusione con un sibilo feroce.
L'inviperita Donna-Serpente apre la bocca, le sue fauci si spalancano mettendo in mostra lunghe zanne come quelle di un cobra. Sussulti mentre le spire continuano a stritolarti con forza sufficiente a frantumarti le ossa. Dovrai combattere per liberarti, e in fretta.

SERPENSA LA DONNA - SERPENTE
ABILITÀ 9 RESISTENZA 9

Prima di poter affrontare il tuo avversario nella consueta maniera, dovrai liberarti dalle sue poderose spire.
Combatti questa battaglia con la tua Forza d'Attacco ridotta di 1 punto, fino a quando non riuscirai a vincere due Scontri (non necessariamente consecutivi); dopo di che sarai riuscito a liberarti e non dovrai più subire questa penalità.
Tuttavia Serpensa dispone di diversi metodi di attacco, a seconda di quale sia lo Scontro in corso.
Se perdi uno Scontro verifica sulla tabella qui sotto per determinare il danno che hai subito.

Numero dello Scontro, Attacco e Danno

1-2 Spire soffocanti: perdi 3 punti di RESISTENZA.

3 Bacio del cobra: ti assesta un morso velenoso con le zanne. Perdi 4 punti di RESISTENZA e 1 punto di ABILITÀ.

4 Sferzata di coda: una spazzata della sua coda ti manda gambe all'aria. Perdi 2 punti di RESISTENZA e riduci la tua Forza d'Attacco di 1 punto nel prossimo Scontro mentre perdi tempo per rialzarti.

Da 5 in su Artigli affilati: perdi 2 punti di RESISTENZA.

Se riesci ad uccidere la Donna-Serpente, vai al **385**.

371

Dei tre libri elencati qui sotto, su quale vorresti trascorrere un altro po' di tempo?

Malefatte ed Eccessi: Un Resoconto della Setta Infernale? Vai al **328**.
Licantropia: La Maledizione del Lupo Mannaro? Vai al **313**.
Folclore di Lupravia ad opera di Grymm? Vai al **301**.

372

Come in tutte le altre battaglie, hai tempo sufficiente a impiegare la balestra una volta prima che Varcolac ti sia addosso. *Metti alla Prova la tua Abilità*. Se hai successo, il dardo di balestra infliggerà al lupo mannaro la perdita di 2 punti di RESISTENZA, a meno che non abbia la punta d'argento, caso in cui causerà la perdita di 3 punti di RESISTENZA. Quando ti troverai ad affrontare l'Arci-Licantropo, aggiorna di conseguenza il punteggio di RESISTENZA del mostro, nel caso riuscissi a colpirlo con un dardo di balestra. Vai al **150**.

373

Appena varchi la cancellata e abbandoni i dintorni della Torre di Maun, senti come se finalmente una cappa opprimente ti fosse scivolata via di dosso. Trovi riparo dalla notte all'ombra di un grosso macigno coperto di muschio e il giorno seguente riparti, aggirando il villaggio prima di immetterti nuovamente sulla strada che porta a nord. Vai al **350**.

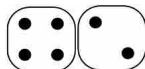
374

Si sente un sonoro *Crack!* quando la pistola fa fuoco. Un istante dopo ansimi per il dolore quando il proiettile ti colpisce (perdi 2 punti di RESISTENZA)! Ti domandi come una pallottola fantasma possa ferire un essere vivente, mentre osservi la chiazza di ectoplasma sulla tua tunica di cuoio nel punto in cui il proiettile ha impattato e avvertendo una sensazione di gelo ed intorpidimento al petto. Vieni distolto dalle tue riflessioni dal grido "Preparati!" del Bandito fantasma. Vai al **501**.

375

Sei giunto a metà della stanza quando gli uccelli abbandonano i loro posatoi e calano su di te, decisi a cavarti gli occhi e lacerarti il viso con i loro robusti artigli neri. Devi difenderti.

CORVI IRRITATI
ABILITÀ 7 RESISTENZA 8

Se sconfiggi i volatili, i sopravvissuti tornano sui loro trespoli, ma continuano a gracchiare aspramente mentre tu frughi tra i rifiuti che coprono il pavimento

(aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME). In mezzo ai detriti trovi un totale di 10 Pezzi d'Oro, un Medaglione d'Argento appeso ad una catena e, più sconcertante di tutti, lo scheletro di un uomo completamente spolpato da quegli uccellacci assassini. Se vuoi aprire il medaglione vai al **394**. Altrimenti puoi prendere l'oggetto e i Pezzi d'Oro con te (aggiungili al tuo Equipaggiamento sul *Foglio d'Avventura*) prima di lasciare quest'orrida voliera. Vai al **7**.

376

L'impatto del proiettile che ti colpisce è come un colpo di maglio e vieni scaraventato all'indietro. Dalla tua spalla si propaga un'ondata di dolore simile a mercurio incandescente. Non hai mai provato una sensazione simile e lanci un grido di agonia. La pallottola conficcata nella tua spalla è stata fabbricata in argento, un metallo dannoso per i licantropi come te, con conseguenze negative irreversibili per il tuo organismo (perdi 4 punti di RESISTENZA, 1 punto di ABILITÀ e 1 punto di FORTUNA). Spinto da un eccesso di rabbia causato dal dolore e dalla spasmodica sete di vendetta nei confronti del tuo assalitore, affronti l'uomo in combattimento. Vai al **398**.

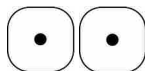
377

Il fabbro urla quando lo colpisci, stringendo l'avambraccio destro dove lo hai ferito (perdi 1 punto di FORTUNA). Segue un secondo grido, molto più minaccioso e qualcosa ti artiglia con le unghie in rapida crescita. Perdi 2 punti di RESISTENZA e vai al **62**.

378

Uno degli zingari ti ha lasciato un regalo. Dentro lo zaino trovi un Amuleto di Pietra Lunare.
Se desideri tenere questo tesoro, mettilo attorno al collo. Spiazzato dai comportamenti volubili dei misteriosi Mortani, ti rimetti in viaggio nella foresta. Vai al **500**.

379

“Sentirtelo dire mi riempie di rinnovata speranza” dichiara Van Richten (guadagni 1 punto di FORTUNA).
“C'è qualcos'altro che devo ancora terminare, quindi per adesso i nostri sentieri devono separarsi, ma vienimi a cercare a Maun domani notte presso la casa del Dottor Kafka, il chirurgo. Siamo costretti ad agire proprio come i nostri nemici, celati dalla coltre delle tenebre, ma al nostro prossimo incontro ti spiegherò tutto quel che c'è da sapere sulla nostra comune missione. Come pegno di fiducia ti affido questa” continua il Cacciatore di Vampiri, porgendoti la sua Pistola a Pietra Focaia e un sacchetto di cuoio contenente sei Proiettili d'Argento.
Annota questi oggetti sul tuo *Foglio d'Avventura*, assieme alla parola in codice *Nethcir.* (Se desideri sapere di più su come si usa la Pistola a Pietra Focaia, puoi recarti al paragrafo **400** in qualsiasi momento, segnando prima il paragrafo da cui provieni).
“A domani notte” dice Van Richten a mo’ di saluto, poi si defila. Trascorri il resto della nottata in preda a un sonno intermittente. Quando la mattina ti risvegli davanti a un'alba smorta e nebbiosa, riparti senza indugio. Vai al **250**.

380

Emettendo nitriti terrorizzati, i cavalli tentano di saltare la voragine sotto il ponte spezzato, ma sono stanchi per la rocambolesca corsa nella foresta. Gli zoccoli cozzano sul lato opposto del ponte senza riuscire a fare presa e, trascinati dal peso della carrozza che trainano, gli animali piombano senza via di scampo nella vasta voragine. Tu e Katya li seguite, precipitando incontro alla vostra morte contro le rocce frastagliate che si trovano molto più in basso. La vostra avventura termina qui.

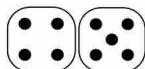
381

"Cosa credi di fare?" Strilla la prima, quando offri alla sposa l'oggetto d'argento. Poi, con un ringhio, ti si avventa addosso, mordendoti il polso e obbligandoti a lasciar cadere la tua offerta. Perdi 2 punti di RESISTENZA e 1 punto di ABILITÀ, poi vai al **306**.

382

"Allora, sono guarito?" domandi alla vecchia rugosa. "Sei riuscita a liberarmi della maledizione del lupo mannaro?" Prima di poter ottenere una risposta da Nonna Zekova, un ululato agghiacciante squarcia la notte. Proviene da fuori della capanna. "Che gli spiriti ci proteggano!" balbetta lei, stringendo con forza la collana di amuleti che porta al collo. "Sono tornati!" Ulrich si precipita ad assicurarsi che la porta di quercia rinforzata in ferro sia sbarrata a dovere.

L'ululato viene presto accompagnato da altri versi di lupi, che arrivano da tutt'intorno al cottage. I lupi hanno circondato la casa di Nonna Zekova. In maniera del tutto inaspettata qualcuno bussa alla porta,

l'anziana donna sussulta mentre Ulrich stringe l'impugnatura dell'ascia. Poi giunge una voce che non dimenticherai mai finché avrai respiro: “Porcellini, porcellini, lasciatemi entrare.”
“Sparisci, creatura della notte!” grida Nonna Zekova. Per un istante l'unico suono è l'ininterrotto fiutare delle creature che si aggirano attorno alla capanna. Questa pace precaria viene mandata violentemente in frantumi dal suono di una gragnola di pugni furibondi che si abbattono sulla porta.
“Fammi entrare, lurida scrofa!” continua la voce maschile in maniera violenta, seppure raffinata. “Io e i miei fratelli desideriamo cenare con voi. E se proprio non volete lasciarci entrare, allora soffierò fino ad aprirmi un varco!” Il grido di rabbia di quell'uomo che non puoi vedere, sembra trasformarsi in un latrato soprannaturale. Il branco di lupi si unisce al coro e, al tuo interno, qualcosa tenta disperatamente di rispondere al loro richiamo. Tira due dadi e se il totale è pari o inferiore al tuo attuale punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **416**. Se è superiore, vai al **37**.

383

Prima che tu te ne renda conto, una grossa lastra di pietra nel centro del pavimento della caverna – di cui non ti eri minimamente accorto – si ribalta come una botola ed uno smisurato aracnide dal pelo marrone sporco e arruffato balza fuori dal buco afferrandoti con le forti zampe. Senza concederti il tempo di divincolarti, il ragno gigante ti ferisce con la punta dei cheliceri (perdi 2 punti di RESISTENZA). Riesci finalmente a liberarti e, spada alla mano, sei pronto ad opporre resistenza.

RAGNO BOTOLA GIGANTE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 8

Se riesci ad uccidere il ragno, ti metti a cercare una via d'uscita (vai al **236**).

384

Quale dei seguenti libri trovati nella biblioteca di Vereticus ti piacerebbe leggere?

La Caduta della Casa di Wulfen? Vai al **343**.
Licantropia: La Maledizione del Lupo Mannaro? Vai al **313**.
Folclore di Lupravia ad opera di Grymm? Vai al **301**.

385

Serpensa la Donna-Serpente giace morta ai tuoi piedi e il suo sangue di rettile penetra nella terra battuta del pavimento (aggiungi 1 punto di FORTUNA per aver prevalso in una battaglia tanto aspra e annota la parola in codice *Onissassa* sul tuo *Foglio d'Avventura*). Sei

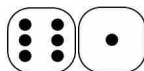
sicuro che qualcuno dello staff del circo debba aver avvertito la tua colluttazione con la Donna-Serpente e quindi, qualunque intenzione tu abbia, devi agire rapidamente. Lascerai la tenda e fuggirai subito dal Circo (vai al **29**), o preferisci prima perlustrare la tenda (vai al **402**)?

386

Sconvolto, il prete balza dalla sedia. “Sparisci, essere maligno!” esclama, precipitandosi verso l'altare e recuperando nuovamente il crocefisso d'argento. “È dunque questa la ragione per cui sei riuscito a controllare lo Shuck. Tu e quel cane diabolico siete spiriti affini!” Sputa le parole come se si trattasse di veleno. “Vattene, e non osare mai più presentarti alla mia porta!” Mentre parla agita la croce nella tua direzione e l'oggetto inizia a brillare di luce sacra. Avverti il suo potere, intenso come una fiamma contro la pelle; ti ustiona e ne vieni respinto! Non credi di riuscire a rimanere qui un istante di più. Fuggi dalla cappella dando voce a tutto il tuo dolore. L'esorcismo scagliato dal prete ha esatto da te un pesante dazio. Perdi 2 punti di RESISTENZA e 1 punto di FORTUNA, aggiungi inoltre 1 punto al tuo punteggio di CAMBIAMENTO.
Trascorri il resto della notte sotto le stelle e col fare del

giorno, alle prime soffuse luci dell'alba, abbandoni quegli infidi acquitrini in favore delle vallate abitate più a est. Durante il viaggio noti uno stormo di uccelli neri che vola in circolo sopra un punto a circa un chilometro a nord. Dal loro comportamento intuisci che i volatili devono essere stati attirati da qualcosa. Vuoi deviare verso nord e vedere cosa si trovi laggiù (vai al **243**), o proseguirai a est, riprendendo la strada (vai al **69**)?

387

Il Warg Mannaro muore impalato sulla tua spada emettendo un lamento raccapricciante. Balzi giù dal cavallo per correre in aiuto di Katya, ma è già troppo tardi. L'avversario della cacciatrice di mannari giace morto nella polvere, mentre Katya dal Mantello Scarlatto si trova riversa accanto al cadavere maleodorante. Il sangue fuoriesce dalle numerose lacerazioni che ha riportato sul corpo e quando solleva le palpebre per guardarti capisci che non sopravvivrà a simili ferite. “So che non mi resta molto da vivere su questa terra” gorgoglia, soffocando nel proprio sangue, “ma non lasciare che la mia morte sia vana. In questo luogo si annida un male insidioso che ha esteso la sua malefica influenza per tutta Lupravia. Sradicalo, poni fine a tutto questo: libera Lupravia dalla piaga del Mannaro.” E poi spira. Prima di continuare la tua missione puoi prendere la balestra di Katya se desideri. Ha anche con sé sei quadrelli rivestiti d'argento. Dopo aver recitato una breve preghiera per l'anima dipartita della ragazza, a qualsiasi divinità possa prestare ascolto a un essere impuro come te, penetri nel Castello di Wulfen. Vai al **510**.

388

Anche se il tuo pensiero cosciente ti rassicura sul fatto che non ci sia nulla da temere, e che solo tu sei in grado di liberare le Figlie dalla loro incresciosa situazione, quando queste iniziano a danzarti attorno, il tuo subconscio comincia a gridarti che qualcosa non va. Questi avvertimenti inconsci diventano troppo pressanti per poter venire ignorati e, molto sotto la superficie dello stagno, sfoderi la tua spada. Tenti di colpire le misteriose fanciulle, che interrompono il canto e iniziano a gridare come tante banshee, saettando verso i recessi più bui del laghetto. Di nuovo padrone di te ti rendi conto che i polmoni ti stanno andando a fuoco, desiderosi una boccata d'aria fresca. Scalci istintivamente, tentando di guadagnare la superficie, ma una mano fredda e scagliosa si chiude sulla tua caviglia. Guardi in basso e vedi emergere dalle scure acque verdastre un'orrida visione. Ha un aspetto semi-umanoide e fattezze femminili, ma ti ricorda contemporaneamente un'inquietante predatore acquatico. Gli occhi vitrei e sporgenti della donna sono quelli di una trota e la sua bocca aperta mostra file di denti aguzzi come quelli di un luccio. Hai appena incontrato il vero potere elementale dello Stagno degli Annegati, la Moira delle Acque. Con la tua spada già libera dal fodero combatti per liberarti dalla morsa della donna-pesce.

MOIRA DELLE ACQUE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7

Se riesci a sconfiggere il tuo avversario in un numero di Scontri inferiore al tuo punteggio di ABILITÀ, vai

al **347**. In caso contrario annegherai prima di poterti sottrarre al freddo abbraccio predatorio della Moira delle Acque.

389

Senza neppure accorgerti di cosa tu stia facendo, ribatti ai latrati della creatura ringhiandole contro a tua volta. Resti stupefatto dal tuo comportamento, ma la tua sorpresa è ben misera cosa in paragone allo sconcerto del cane demoniaco. La bestia trema di fronte a te, realizzando di trovarsi al cospetto di una creatura ben più terribile di sé stessa. Cogliendo l'occasione colpisci il mastino infernale con la spada prima che questo possa riprendersi. Ora recati al **18** per combattere lo spietato canide, ma prima puoi ridurre la sua ABILITÀ di 1 punto e la sua RESISTENZA di 2 punti.

390

Sei finalmente giunto ai cancelli del Castello di Wulfen, dimora ancestrale dei signori di Lupravia. I tuoi sensi animali potenziati avvertono il lezzo del Mannaro dappertutto; comprendi di aver trovato la tana del licantropo che hai inseguito fin da quando il Lupo Nero ti ha contagiato con la sua immonda piaga. È come se qualcosa si rivolgesse al lupo dentro di te, accogliendolo a casa. Passi sotto il barbacane, dentro la tana della bestia. Vai al **510**.

391

"Cercami di nuovo domani notte a casa del Dottor Kafka" sono state le parole di commiato di Van Richten; ora che sei giunto a Maun ti si presenta l'occasione di incontrare nuovamente il Cacciatore di

Vampiri e apprendere qualcosa di più sul misterioso compito a cui ti aveva solo accennato l'ultima volta. Vuoi metterti in cerca della dimora di questo Dottor Kafka con l'intenzione di rivedere Van Richten (vai al **412**), o, se ritieni che l'impresa di cui ti stai occupando sia troppo urgente, vuoi attraversare Maun e proseguire il cammino (vai al **350**)?

392

Scavalchi una recinzione, ed inizi a attraversare il pantano in cui si è trasformato il pascolo zuppo di pioggia. Il diluvio torrenziale continua imperterrito e il cielo nuvoloso dipana la sua coltre sul panorama desolato come se stesse già calando il buio mantello della notte. In queste condizioni stenti a distinguere le sagome all'altra estremità del campo. Procedere è faticoso, il fango denso aderisce agli stivali risucchiandoli ad ogni passo. Sei arrivato a metà strada quando senti un brusco sbuffare e lo sferragliare di un campanaccio di ferro, ti volti in tempo per vedere una mostruosa creatura bovina galoppare attraverso il campo diretta contro di te, sollevando schizzi di fango. Diresti che si tratta di una mucca se non fosse per le corna ramificate come quelle di un cervo, zoccoli fessi e acuminati e zanne feroci che sporgono dalle labbra ulcerate. Ma non importa cosa sia, devi combatterla.

BESTIA BOVINA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 9

Nella lotta contro questa mucca mostruosa, devi fare i conti anche col fango appiccicoso che ostacola i tuoi movimenti. A meno che tu non disponga dell'abilità

speciale *Accelerazione* oppure *Vigore Innaturale*, devi ridurre di 1 la tua Forza d'Attacco nel corso di questa battaglia. Se vinci vai al **420**.

393

Il secondo colpo di Igor ti fa perdere l'equilibrio e così cadi di schiena lungo le scale, ruzzolando fino a fermarti sul fondo, privo di sensi e in posizione scomposta. Perdi altri 2 punti di RESISTENZA e vai al **476**.

394

Fai scattare il fermaglio e ti ritrovi a fissare il minuscolo ritratto di una stupenda donna dai capelli di platino. È talmente realistico che non puoi fare altro che provare ammirazione per l'artista che è stato capace di dipingerlo. A dirla tutta, incapace di distogliere gli occhi da tanta rapitrice bellezza, cominci addirittura ad avere la sensazione che la donna stia ricambiando il tuo sguardo (aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME ed aggiungi la parola in codice *Otavresso* sul tuo *Foglio d'Avventura*). Turbato, scagli il medaglione fuori della finestra ad arco e te ne vai via dal nido dei corvi. Vai al **7**.

395

Quando arriva il tramonto, lasci la taverna con Konrad ed assieme tornate alla piazza del villaggio, dove si è radunato un gruppo di abitanti. Sono armati in maniera disomogenea: archi e frecce, asce, spade corte, persino forconi. Qualsiasi cosa sia stata reperibile. La gente di Strigoiva ha patito il terrore dei suoi assalitori spettrali troppo a lungo. Stanotte hanno deciso di reagire e

mettere a tacere i loro demoni una volta per tutte.
Quando sono tutti pronti Konrad guida i coraggiosi Strigoivani verso il confine meridionale del villaggio. Prima di abbandonare l'abitato i cacciatori, in una fila ordinata, intingono le armi nell'acqua raccolta in un bacile di pietra. Il recipiente si trova all'esterno di un edificio in assi di legno che ha per tetto una cupola a forma di cipolla color oro brunito. La gente mormora qualcosa tra sé ed esegue gesti curiosi con le mani. Alcuni addirittura si aspergono con l'acqua. Presto è il tuo turno di passare accanto al bacile. Vuoi imitare gli abitanti immergendo la punta della spada nell'acqua (vai al **407**), spruzzartene un po' in faccia (vai al **437**), o non farai nulla, limitandoti a seguire gli altri fuori dal villaggio (vai al **497**)?

396

Un forte scricchiolio proveniente da sopra di te ti sprona correre lungo il tunnel e subito dopo, con un secco schianto, una lancia di pietra si separa dalla volta della galleria. La pesante stalattite si sfracella proprio mentre la mostruosa donna-ragno ci sta passando sotto. Lo strale di roccia frantuma il cranio deforme del mostro, uccidendolo all'istante (recupera 1 punto di FORTUNA). Se vuoi tornare alla caverna per esplorare l'area, vai al **364**. Altrimenti, vai al **122**.

397

Lancia un dado. Se ottieni 1-4, il diafano tocco raggelante dello spettro della Vampira ti ha prosciugato 1 punto di ABILITÀ. Se ottieni 5 o 6, sei riuscito fortunatamente a scampare a questo danno extra. Vai al **373**.

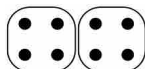
398

“Tutti coloro che osano sfidare Van Richten, stupefacente Cacciatore di Vampiri e campione della luce, andranno incontro alla loro fine in una gloriosa battaglia! Parola mia!” Come spesso ti capita, sarà il freddo acciaio a risolvere una volta per tutte i tuoi diverbi con questo paranoico Cacciatore di Vampiri.

CACCIATORE DI VAMPIRI
ABILITÀ 10 RESISTENZA 9

Se trionfi nella lotta contro il Cacciatore di Vampiri, vai al **182**.

399

Il cadavere del lupo mannaro che era il Conte Varcolac si contorce e, mentre cerchi di riprendere fiato, il tuo raziocinio viene rapidamente soppiantato dagli istinti bestiali che ora governano il tuo corpo trasformato. Il cadavere si scuote in preda agli spasmi e poi ricade nuovamente flaccido, mentre del soffocante fumo nero

si riversa fuori dalle fauci flosce dell'Arci-Licantropo. Il vapore assume la forma di una selvaggia creatura dalla forma di lupo e dagli ardenti occhi rossi. L'impalpabile entità demoniaca si tuffa nella tua bocca spalancata.
L'ultimo pensiero che attraversa la tua coscienza in rapido disfacimento è la realizzazione che il demone abbia trovato un ospite nuovo e più forte, attraverso il quale potrà mantenere il suo dominio su questa terra maledetta. In veste di nuovo signore del Casello di Wulfen continuerai ad opprimere la popolazione di Lupravia sotto il giogo della tua tirannia, non meno mostruosa della precedente.
La tua avventura è finita.

400

Prima del combattimento, se intendi servirti della tua Pistola a Pietra Focaia contro un avversario, devi verificare di avere l'iniziativa e procedere usando le seguenti regole:

1. Se il punteggio di ABILITÀ dell'avversario è superiore al tuo, è semplicemente troppo veloce per te e non riesci ad estrarre la pistola in tempo. Svolgi normalmente il combattimento. Se i vostri punteggi di ABILITÀ sono identici invece avrai la possibilità di sparare un colpo. Se la tua ABILITÀ è superiore, vai al 2.

2. Sottrai il punteggio di ABILITÀ dell'avversario dal tuo. Il risultato è il numero di colpi che avrai il tempo di esplodere prima che lui ti sia addosso, a condizione di avere proiettili sufficienti.

3. Per ogni colpo *Metti alla Prova la tua Abilità*. Se ce la fai, allora ferisci l'avversario, vai al 4. Se fallisci, hai mancato il colpo, vai al 5.

4. Tira un dado. Se fai 6, vai al 7. Se ottieni 1-5, vai al 5.

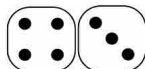
5. I proiettili convenzionali causeranno la perdita di 2 punti di RESISTENZA. Proiettili d'Argento infliggeranno un danno di 3 punti di RESISTENZA alle creature Mannare e 2 a tutti gli altri nemici. Tuttavia, i Proiettili d'Argento saranno in grado di ferire anche Demoni e Non-Morti.

6. Se hai il tempo di sparare ancora (e vuoi farlo) vai al 3. In caso contrario dovrai affrontare il tuo nemico in corpo a corpo.

7. Hai messo a segno un colpo letale. Il tuo avversario è morto! Prosegui come se avessi vinto il combattimento in corpo a corpo.

Ora torna da dove sei venuto.

401

In mezzo alle altre, ti imbatti in una pergamena che narra la vita di un certo San Crucius. Secoli fa quest'uomo portò avanti il suo sacro mandato tra le varie province di Mauristatia, raddrizzando innumerevoli torti e scacciando i servitori del Male. La pergamena asserisce che la sua santità fosse tale che solo invocare il suo nome, perfino al giorno d'oggi, sia sufficiente a causare vero e proprio dolore nelle

creature corrotte.
Il tuo curiosare nell'archivio viene interrotto da un inatteso rumore di masticazione e una delle librerie crolla sotto il peso delle creature che stanno pasteggiando con la cartapecora lì stipata. Ripugnanti, grigi, e con corpi lunghi quasi due metri che si contraggono in modo disgustoso, i tarli giganti percepiscono il tuo odore e ti puntano. Affrontali uno alla volta.

Primo VERMIS LIBRIS
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7
Secondo VERMIS LIBRIS
ABILITÀ 8 RESISTENZA 6

Se stermini i tarli, puoi lasciare l'archivio passando per l'altra porta. Vai all'**88**.

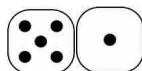
402

Ti avvicini alla gabbia della Donna-Serpente, constatando come lo sportello a sbarre sia spalancato. Evidentemente qualcuno è stato imprudente. All'interno, con tua grande sorpresa trovi, nascosto in mezzo alla paglia ammuffita, un fagotto di tela impermeabile. Nell'aprirlo sei ancora più sbigottito nel trovare uno scintillante Pugnale d'Argento dalla lama affilata come un rasoio. Perché un simile fenomeno da baraccone dovrebbe essere in possesso di un oggetto tanto pregevole?

Se vuoi prendere il Pugnale d'Argento, aggiungilo al tuo Equipaggiamento. Puoi impiegare il pugnale in combattimento se lo desideri ma non essendo lungo

come la tua spada, né bilanciato allo stesso modo, dovrai combattere con la tua Forza d'Attacco ridotta di 1 punto. Comunque le ferite inflitte a qualsiasi creatura con la parola “Mannaro” nel nome causeranno danno addizionale (3 punti di RESISTENZA anziché i soliti 2) visto che il nobile metallo è inviso alla loro maledetta schiatta. Il Pugnale d'Argento sarà inoltre in grado di danneggiare le creature Non Morte, ma in quel caso infliggerà solo la normale perdita di 2 punti di RESISTENZA.
Non trovi altro che possa interessarti tra le proprietà della Donna-Serpente e quindi abbandoni la tenda. A questo punto vuoi abbandonare il Circo (vai al **29**), o preferisci esplorare ulteriormente (vai al **281**)?

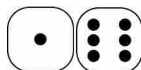
403

Con disarmante franchezza confidi la tua sfortunata vicenda a Vereticus che ti ascolta con crescente interesse. Quando termini, tocca allo studioso parlare e la sua risposta ti sorprende. “Posso aiutarti, malgrado non possa fare nulla per mio figlio, e intendo farlo.” commenta con candore, grattando il Mannaro-Lupo dietro le orecchie come se fosse un cagnolino. Questa creatura stravolta può davvero essere il figlio di quest'uomo? “Seguimi e ti spiegherò ogni cosa.” annuncia Vereticus, quasi come se ti avesse letto nel pensiero, invitandoti in casa sua. “Ho fatto dello studio della licantropia lo scopo della mia vita” ti spiega facendoti accomodare nella sua enorme biblioteca privata, “assieme ai miti e alle leggende di Lupravia, nel tentativo di trovare una cura per questa spaventosa afflizione.” La stanza dai pannelli di mogano è ingombra di libri. “Ho letto molte cose, ma nel farlo ho

capito quanto ancora ci sia da scoprire riguardo questa spregevole condizione. Tanto per cominciare, il ceppo della malattia più diffuso, almeno qui a Lupravia, non può venire curato con i metodi convenzionali come mangiare germogli di belladonna. Ma immagino che questo lo abbia già capito da te.” Annuisci, confermando l'ipotesi dello studioso. Intavolate quindi una discussione sulla tua personale esperienza della malattia mentre lui ti rivela il triste racconto di come venne infettato il figlio.
“Aveva tredici anni. Lo avevo mandato nella foresta a raccogliere alcuni funghi e licheni da catalogare, ma lui si spinse troppo nel cuore del bosco, molto più di quanto avessi potuto anticipare e dopo il tramonto, ancora non aveva fatto ritorno. Stava tornando indietro quando venne aggredito. Non avendolo visto tornare al calare del sole, ero uscito a cercarlo, ed udii le sue grida assieme al ringhio selvaggio di un lupo. Misi in fuga la creatura con un composto a base di nitrato d'argento e riportai il ragazzo a casa. Disinfettai e medicai la ferita con tutta la cura che un padre può dedicare al proprio figlio ma, sebbene sembrasse essersi ripreso dall'assalto, alla successiva luna piena compresi la verità quando si trasformò nella creatura che vedi adesso. Non appartiene né a un mondo né all'altro, intrappolato nella sua forma di Mannaro-Lupo. È da allora che cerco una cura.”
“Quanto tempo è trascorso?” gli domandi.
“Dieci anni” risponde l'erudito, mentre un lampo di amarezza gli percorre lo sguardo. “Ma non è qualcosa che possa esserti utile. C'è un elisir che posso preparare per te, ma ci vorrà un po'. Mentre aspetti, perché non approfitti delle informazioni contenute

nella mia biblioteca? Sapere è potere dopo tutto."
Vereticus si precipita fuori della stanza per preparare il suo elisir, lasciandoti da solo. La mole di nozioni accumulate in questo luogo è fenomenale e potrebbe rivaleggiare con quelle di alcuni templi di Hamaskis. Controllando i dorsi dei libri sugli scaffali trovi diversi volumi che attirano la tua attenzione. Se hai segnato la parola in codice *Avokez*, vai al **384**. Se hai segnato la parola in codice *Ottederp*, vai al **371**. Se le hai riportate entrambe, vai al **357**. Se non ne hai nessuna, con quale dei seguenti tomi intendi passare un po' di tempo?

Licantropia: La Maledizione del Lupo Mannaro? Vai al **313**.
Folclore di Lupravia ad opera di Grymm? Vai al **301**.

404

"Ma davvero?" domanda il sacerdote, con tono quasi di sfida. "Ma che razza di guerriero affronterebbe volontariamente le insidie di Fenmoor riuscendo addirittura a prevalere?" Allunga una mano nella tua direzione e chiude gli occhi, come se stesse cercando di percepire l'aura di potere che ti circonda. Le sopracciglia del prete si aggrottano in segno di costernazione. "Percepisco qualcosa di oscuro dentro di te" conclude. "Che sia una conseguenza dei tuoi rapporti con le creature malvagie che combatti, o si tratta di qualcos'altro?"
Lancia due dadi. Se il totale è inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **386**.
Se il totale è pari o superiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **425**.

405

Finisci col ritrovarti lungo un passaggio completamente ostruito dalle ragnatele.
Non puoi sperare di passare senza spezzare numerosi fili. Le smisurate tele sono la dimora di una moltitudine di ragni rosso-sangue, ciascuno non più grande del pugno di un uomo adulto.
Gli aracnidi convergono su di te richiamati dal tuo calore corporeo, fin troppo evidente nella gelida caverna.
Mentre ti sforzi per aprirti una strada attraverso le ragnatele sospese, gli artropodi ti sciamano addosso, alla ricerca di carne esposta dove conficcare le loro zanne succhia-sangue. I ragni vampirici sono troppo piccoli per essere affrontati con la tua arma. Puoi solamente limitarti ad attraversare il passaggio invaso dalla seta più in fretta che puoi, cercando nel frattempo di scrollartene via di dosso il maggior numero possibile e schiacciarli sotto il tacco dello stivale. Tira un dado ed aggiungi 1 per vedere quante delle bestiacce riescono ad azzannarti: questi sono i punti di RESISTENZA che perderai. Se vieni morso da 5 o più ragni, aggiungi inoltre 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se sopravvivi a questo salasso, raggiungi una nuova ramificazione del claustrofobico labirinto degli aracnidi. Ti inoltrerai:

Nel tunnel pieno di stalagmiti? Vai al **442**.
Nella galleria coperta da alghe verdi? Vai al **142**.
Nel passaggio lungo le cui pareti filtra dell'acqua? Vai al **14**.
Una galleria sotterranea che passa al di sotto di una parete? Vai al **433**.

406

Il passaggio conduce fino ad un'arcata aperta, che a sua volta sbocca in un carnaio. File e file di nicchie lungo i muri alloggiano al loro interno teschi umani, mentre scheletrici angeli della morte osservano in basso dai loro sostegni cesellati sul soffitto.
Alcune lastre di pietra sollevate al centro della sala sostengono i corpi in putrefazione di diversi monaci dai sai neri.
Ma in mezzo a tanti morti ce n'è uno vivo. Emettendo cicaleccio da blatta, uno dei monaci si solleva, dando le spalle al cadavere su cui era inchinato e che solo adesso realizzi era intento a divorare!
Il pesante cappuccio del frate scivola all'indietro a rivelare la testa deformata da selvagge mandibole da scarafaggio e grotteschi occhi sfaccettati come quelli di una mosca.
Impietrito dall'orribile apparizione di questo abominio resti inorridito a guardare mentre da sotto il saio del monaco mutante sbucano fuori due ulteriori paia di zampe nere e chitinose. Con un ributtante ticchettio di mandibole e zampe, l'ibrido guizza verso di te, pronto ad uccidere.

MONACO SCARAFAGGIO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Se riesci a trucidare questo grottesco abominio, fuggi fuori dallo spaventoso carnaio.
Con la mente assediata da interrogativi di cui ti domandi se conoscerai mai la risposta, torni indietro lungo la strada da cui sei arrivato.
Vai al **44**.

407

Immergi la lama dell'arma nell'acqua gelida senza sapere che effetto possa avere. Adesso ti spruzzerai anche un po' d'acqua in faccia (vai al **437**) o ti limiterai a seguire Konrad e gli altri abitanti del villaggio (vai al **497**)?

408

Un breve corridoio diparte dalle scale di questo piano, terminando con una stretta porta di legno che riporta impressa l'immagine di un calice. Aprendo l'uscio ti ritrovi in un'ampia cappella illuminata da torce. Una navata sorretta da colonne conduce fino a un altare coperto da un panno, su cui è stato posto un calice dorato intarsiato di scintillanti pietre preziose. Le fiamme tremule delle candele di giunco si rifrangono sulle svariate finestre di vetro piombato, realizzate ad arte. La più bella di queste si trova in un'alcova incassata dietro l'altare e ritrae un cavaliere in armatura completa genuflesso in segno di penitenza dinnanzi ad un sacerdote vestito di bianco. Il cavaliere gli presenta la sua spada come se fosse una croce. La cappella pare essere un luogo di pace e non percepisci pericoli imminenti. Ti avvicini all'altare per esaminare il contenuto del calice: si direbbe semplice acqua. Se vuoi provare a bere dal calice, vai al **424**. Altrimenti devi abbandonare la cappella e salire, o scendere, la scala, diretto ad un altro settore della torre (vai al **7**).

409

Con un grido dissennato, il folle individuo ti spinge via e si perde nella notte. Prima di poterlo inseguire Ulrich ti è già accanto e chiude di colpo la porta assicurandosi

di tirare tutti i chiavistelli che ci sono all'interno. Immediatamente tutti e due dedicate la vostra attenzione all'anziana donna che giace immobile sul pavimento. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **289**. Se sei Sfortunato, vai al **32**.

410

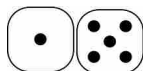
Eviti per un soffio di inciampare in una delle numerose trappole per lupi disseminate in questi boschi, ma proprio quando stai per tornare indietro per riunirti al gruppo principale, ti ritrovi faccia a faccia con uno dei cani dei cacciatori. Il cane-lupo è grande come i lupi che è stato addestrato a cacciare, ed i suoi sensi di canide lo hanno avvertito che in te c'è qualche traccia di lupo. Ringhia e digrigna i denti, poi ti salta addosso, pronto a sgozzarti. Se disponi dell'abilità *Richiamo*

Selvatico sarai in grado di terrorizzare il cane al punto tale da rispedirlo dal proprio padrone, guaente e con la coda tra le gambe (vai al **151**). In caso contrario ti toccherà combatterlo.

CANE LUPO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

Se uccidi il cane, riesci a ricongiungerti al resto della battuta di caccia proprio mentre questa si sta preparando a rientrare a Vargenhof prima del sorgere della luna (vai al **151**).

411

Affondi la spada nel petto del furfante, spingendola fino all'elsa. La testa del Bandito lancia un acuto grido di morte. Estrai l'arma e ti ritrai dal cavaliere mentre il suo destriero sbuffa e scalpita sbattendo gli zoccoli luminescenti al suolo. Ma l'urlo d'agonia dell'uomo a cavallo non giunge al termine, anzi si tramuta nuovamente in quella risata grottesca e gorgogliante. I suoi occhi vitrei si concentrano nuovamente su di te facendoti gelare il sangue nelle vene. “Che peccato, amico mio” si scusa con insincero rammarico, “sembra proprio che io sia già morto, e non si può uccidere ciò che non ha vita!” (Perdi 1 punto di FORTUNA) “Ti consiglierei di fuggire. Ti concederò anche un vantaggio iniziale” ti deride il Bandito. Senza un attimo di esitazione scatti in direzione del riparo offerto dalla locanda. Riesci a sentire il rumore degli zoccoli del cavallo fantasma battere sulla strada dietro di te, ma finalmente raggiungi la locanda edificata in pietra e cavallo e cavaliere scompaiono, come nebbia

spazzata dal vento. Un'eco di risate maniacali indugia ancora un'istante nell'aria, poi, anche quello scompare. Vai al **6**.

412

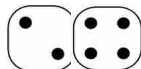
Maun non è grande e non ti ci vuole molto per trovare quel che stai cercando. Lungo una stretta viuzza secondaria che si diparte dalla piazza del paese c'è un edificio di pietra con affissa una targa in ottone su cui è stato inciso “Dottor Kafka – Chirurgo.” Bussi alla porta e rimani ad attendere per un tempo interminabile, ma proprio quando ti sei rassegnato ad andartene si apre uno spiraglio. Ti trovi a sovrastare il volto segnato dalle rughe di un uomo anziano e curvo con paio di occhiali sul naso. È calvo, con i radi capelli bianchi che gli restano dispersi in pochi ciuffi scarmigliati. “Che cosa vuoi?” domanda con tono sbrigativo e infastidito. “Se ti sei affettato con quella spada che ti porti dietro, la cosa non mi interessa.” Attento a mantenere bassa la voce, gli spieghi che sei venuto per incontrare Van Richten. Al nome del Cacciatore di Vampiri, il chirurgo socchiude gli occhi con diffidenza. “Ma davvero?” ti provoca. “Ed io come faccio a sapere se sei davvero un amico o piuttosto un agente della Notte Antica? Se hai realmente un appuntamento con quest'uomo, in questo posto, a questa ora; allora dimmi: di quale Ordine era membro?” Se pensi di conoscere la risposta alla domanda del Dottor Kafka, converti la parola che stai cercando in un numero usando il codice A=1, B=2, C=3… Z=26, sommando i singoli numeri associati alle lettere e poi andando al paragrafo risultante. Se il paragrafo che leggi non ha senso, oppure se non hai idea di quale sia la risposta,

allora non ci sarà verso di convincere l'anziano delle tue buone intenzioni e non ti rimane altra scelta che lasciare Maun senza essere riuscito a rincontrare il Cacciatore di Vampiri (vai al **350**).

413

Ti aggiri per il villaggio; vedere i volti tristi e vacui della popolazione fa scattare qualcosa nel tuo nobile animo di avventuriero e vorresti prestare il tuo aiuto. Ma quale può essere la radice del problema? Noti un fabbro che sta lavorando nella sua forgia e un missionario intento nella sua ronda. Vuoi parlare col fabbro (vai al **296**), col prete (vai al **177**), o preferisci invece sbrigarti e lasciare Maun (vai al **350**)?

414

Fai un profondo respiro e ti immergi nuovamente, nuotando verso le profondità disseminate di tesori. Sotto di te, intrappolati tra le perniciose alghe acquatiche, giacciono i resti scheletrici delle precedenti

vittime della Moira delle Acque. Frugando lungo il letto limaccioso dello stagno racimoli quel che ti riesce. Tira un dado e aggiungi 6. Questo è il numero di Pezzi d'Oro che riesci a trovare. I polmoni iniziano a dolerti, e capisci di dover tornare in superficie. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **499**. Se sei Sfortunato, vai al **431**.

415

Aggrappandoti a ceppi di stalagmiti spezzate, emergi dal tunnel per finire in una caverna più vasta, la cui vista ti toglie il fiato. Stalattiti e stalagmiti che si sono formate nel corso di migliaia di anni riempiono la grotta come una foresta. Ci sono perfino punti in cui si congiungono, formando colonne naturali di roccia scintillante. I depositi minerali all'interno delle formazioni rocciose hanno dipinto queste sculture della natura di una miriade di colori, dal verde ramato al giallo acido, passando per arancioni bronzei a terre d'ombra bruciate, vermiglio, cremisi e nero. Ci sono addirittura sfumature ciano e viola; non puoi fare a meno di pensare che fino ad adesso una simile bellezza è sempre rimasta nella più completa oscurità. Mentre ammiri pieno di meraviglia la foresta di pietra, percepisci dei movimenti ai margini del tuo campo visivo. Sopra di te, annidato tra guglie e sporgenze calcaree, c'è un enorme ragno con un addome nero e bulboso e lunghe zampe sottili. Servendosi degli uncini alla fine delle zampe sta tenendo una ragnatela di seta finissima. Comprendi le intenzioni dell’aracnide quando, con uno scatto delle zampe, lascia andare la rete di seta. *Metti alla Prova la tua Abilità*. Se hai successo, eviti la trappola del Ragno

delle Tele Aggrovigliate ed estrai la spada, pronto a difenderti. Se fallisci, rimani intralciato dalla resistentissima tela. Nella battaglia che seguirà dovrai impiegare due Scontri per liberarti dalla rete che ti ha gettato addosso il ragno, durante i quali non sarai in grado di ferirlo, ovviamente l'invertebrato non avrà nessun problema a ferire te.

RAGNO DELLE TELE AGGROVIGLIATE
ABILITÀ 9 RESISTENZA 7

Se riesci a sconfiggere il tessi-tele puoi continuare ad attraversare la caverna delle meraviglie e scegliere un nuovo percorso. Seguirai:

Uno stretto tunnel contorto? Vai al **14**.
Un passaggio ingombro di ragnatele? Vai al **9**.
Un'ampia fenditura nella roccia con un'insolita vena di cristallo azzurro? Vai al **70**.

416

Qualcosa nel tono di voce dell'uomo tocca la creatura primordiale che si sta risvegliando dentro di te. Incapace di fermarti, e prima che Ulrich o l'anziana donna si accorgano di quanto stai facendo, avanzi verso la porta come un sonnambulo, fai scorrere i chiavistelli e la spalanchi.
In piedi sulla soglia c'è un uomo dall'aspetto selvaggio, vestito unicamente di una camicia ed un paio di brache sdrucite.
I suoi capelli neri ed arruffati gli ricadono sulle spalle come una criniera. Alle sue spalle, illuminati della luna, i lupi stanno formando un anello.
L'uomo ti fissa col suo sguardo penetrante e rovente mentre un sorriso famelico si dipinge sulle sue labbra macchiate di sangue, mettendo in mostra canini prominenti. Ti accorgi che ha un moncone dove dovrebbe trovarsi la mano sinistra. Questa rivelazione ti sciocca al punto da spezzare la trance, consentendoti di estrarre la spada un attimo prima che il lunatico ti si avventi contro, cercando di graffiarti con le sudicie unghie simili ad artigli della rimanente mano destra.

LUNATICO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 9

Visto che stai affrontando il pazzo lunatico proprio davanti all'ingresso, né Ulrich né l'anziana donna possono aiutarti, dovrai quindi affrontare il folle contando solo su te stesso.
Dopo tre Scontri, o se riduci la RESISTENZA di questo esagitato a 6 o meno, a seconda di cosa accada prima, vai subito al **457**.

417

Solo per un secondo, un istante appena, il lupo dentro di te è riuscito a prendere il sopravvento. Riesci a recuperare il controllo del tuo corpo solo quando lo studioso giace ormai morto ai tuoi piedi. Che cosa hai fatto? Che cosa stai diventando? Cominci a domandarti se soccombere alla maledizione del lupo mannaro sia oramai inevitabile (perdi 1 punto di FORTUNA). Con un grido di angosciosa sofferenza fuggi dalla scena del tuo brutale delitto e non smetti di correre fino a quando non ti trovi nuovamente accolto dall'abbraccio della foresta che rabbuia. Vai al **46**.

418

“Lascia che ti dica io chi sei” sibila il minuscolo Direttore del Circo, con la voce che gronda fiele. “Sei un assassino! Hai ammazzato uno dei nostri e per questo la giustizia del Circo prevede un solo castigo.” Vieni trascinato fino ad un altro punto della tenda dove si trova una tavola rotante che serve per il numero del lanciatore di coltelli. Lotti inutilmente contro gli assistenti del Direttore mentre ti ammanettano al bersaglio. Poi qualcuno mette in moto la ruota ed il lanciatore di coltelli fa un passo in avanti. Si tratta di un tiratore infallibile e durante il suo numero è capace di mancare la sua assistente per un soffio. Tuttavia

stasera ha deciso di andare perfettamente a segno. La giustizia del Circo lo esige! La tua avventura termina qui.

419

“E allora direi proprio che è qui che i nostri sentieri si separano” commenta Van Richten, evidentemente contrariato e deluso, prima di perdersi di nuovo nella notte. Forse hai commesso un errore di giudizio nel rifiutare la proposta del Cacciatore di Vampiri, cedendo al lato più oscuro della tua personalità che col tempo sta diventando sempre più forte (perdi 1 punto di FORTUNA e aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Trascorri la notte in preda ad un sonno inquieto e con la prima nebbia del mattino sei di nuovo in viaggio. Vai al **250**.

420

Finalmente raggiungi il complesso principale ed entri nel cortile. Ci sono due costruzioni di particolare interesse: la fattoria stessa e un grande fienile col tetto in tegole. Dove intendi cercare riparo dal diluvio? Nella fattoria (vai al **324**) o nel fienile (**215**)?

421

Il corridoio termina dinnanzi ad una porta dalle assi verdi e marce, che si apre su una stanza quadrata dall'inteso odore umido. Viticci di piante fibrose penzolano dal soffitto. Il pavimento della camera buia è tappezzato ovunque da funghi. Grosse vesce gialle crescono in mezzo a bianchi epigei dall'ampio cappello e rigonfi funghi grigi. Non c'è un centimetro del suolo che non ne sia interamente ricoperto. Dall'altra parte

della stanza è presente un'altra porta. Per arrivarci dovrai attraversare questo tappeto micotico. Intendi:

Attraversare di corsa la stanza? Vai al **446**.
Camminare con attenzione in mezzo ai funghi? Vai al **461**.
Tornare al bivio precedente e andare dall'altra parte? Vai al **282**.

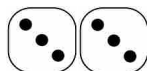
422

Gridando: “Padrone! Padrone!” Il Gobbo si inerpica su una seconda rampa di scale che porta in cima alla torre. Ormai è chiaro che in questo luogo è in corso qualcosa di sinistro, quindi non perdi tempo a curarti di Igor. Salendo, arrivi privo di fiato in quello che può essere descritto unicamente come il laboratorio di uno scienziato pazzo. L'ambiente è stipato da cima a fondo di ogni tipo di curioso strumento o meccanismo. Ci sono delle sfere rotanti che crepitano per via dell'elettricità statica fornita dalla tempesta che infuria all'esterno e degli indicatori, i cui aghi dietro lo schermo di vetro oscillano vicino alla posizione di pericolo. Grossi fasci di cavi di rame scendono dalla sommità del mulino e collegano ogni strumentazione ad un tavolo di metallo inclinato, su cui si trova una delle cose più bizzarre e mostruose in cui ti sia mai capitato di imbatterti. È alta circa una volta e mezza un uomo normale e similmente larga. Si direbbe assemblata con tranci di morta carne grigia rozzamente suturati, le parti mancanti rimpiazzate da apparati meccanici. Attorno all'orribile testa c'è un anello metallico assicurato da vistosi bulloni. In piedi, vicino a un bancone pieno di leve d'acciaio, c'è un uomo alto,

con addosso un lungo camice bianco da laboratorio e lo sguardo celato da massicci occhiali protettivi dalle lenti spesse. Il gobbo ha trovato riparo alle sue spalle. “Accomodati” esclama l'uomo, ma il tono eccitato della voce ti suggerisce che sia fuori di senno. “Sei arrivato qui giusto in tempo per essere testimone della creazione di una nuova forma di vita!” Il tuono riecheggia minaccioso nel cielo mentre i lampi avvampano attorno alla cima del mulino, quasi che avessero atteso il momento più plateale per farlo. Prima che tu possa fare qualcosa per fermarlo, lo scienziato pazzo abbassa una leva proprio mentre un fulmine si abbatte sulla cima stessa della torre. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **120**. Se sei Sfortunato, vai al **454**.

423

Ti risulta impossibile contenere più a lungo la tua bestia interiore al cospetto dell'Arci-Licantropo in persona. Ti abbandoni ad un lamento agonizzante mentre il tuo corpo si contorce; le ossa cambiano forma, muscoli ed organi interni si riallineano, la pelle pelosa del lupo si fa strada lacerando la tua, fino a quando non sei più un essere umano bensì un animale in tutto e per tutto. Il Conte Varcolac tende la mano verso di te e, anziché morderla, tu inizi a leccarla con la tua lingua ruvida da lupo, in segno di rispetto per il tuo nuovo padrone. “Esatto” mormora compiaciuto, “adesso sei mio, uno dei miei cuccioli.” Completamente asservito al volere del Conte entrerai a far parte del suo branco e durante la luna piena viaggerai con gli altri lupi a caccia di vittime inermi. La tua avventura è finita.

424

Annusi il liquido ma nulla lascia intendere che si tratti di qualcosa in più di semplice acqua, e così ne bevi un'abbondante sorsata. Un piacevole tepore si diffonde dal tuo stomaco a tutto il tuo essere. Avverti come ti rinvigorisca estendendosi fino alla punta delle dita e alle radici dei capelli. Hai appena bevuto un Elisir di Vita. Riporta i tuoi punteggi di RESISTENZA, ABILITÀ e fortuna al loro punteggio *iniziale*! L'elisir ha anche contrastato in parte il degenerare della tua licantropia; riduci il tuo punteggio di CAMBIAMENTO di 2 punti. Carico di energie e pronto ad affrontare qualsiasi ostacolo, ti lasci l'altare alle spalle e cammini lungo la navata. Ma non hai tenuto conto che nella tana di uno degli aristocratici della notte, tesori come questo hanno un prezzo.
Una vibrazione sufficientemente intensa da farti dolere i timpani che si propaga all'interno della cappella è il primo avvertimento che qualcosa non sta andando per il verso giusto. Dietro di te i pannelli di vetro colorato stanno tremando, ti giri in tempo per vedere la finestra del cavaliere che comincia a cedere: solo che adesso mostra il guerriero in piedi sopra il cadavere del sacerdote appena ucciso, con in pugno la spada insanguinata. Rimani a guardare mentre i segmenti colorati che formano il cavaliere si liberano dalla finestra e ti si parano davanti, ricomponendo davanti ai tuoi occhi la figura dell'assassino del prete. La corruzione che alberga nella Torre di Maun ha dissacrato perfino questo che una volta era un rifugio santificato. La spada di vetro del cavaliere sembra terribilmente affilata, come puoi notare quando il guardiano della cappella te la agita minacciosamente

davanti, deciso a non lasciarti uscire vivo.

CAVALIERE DI VETRO
ABILITÀ 9 RESISTENZA 7

Se stai combattendo il cavaliere servendoti di una mazza, quando vinci uno Scontro tira un dado. Se ottieni 6, il corpo di vetro del cavaliere viene frantumato dal tuo colpo, annientato da un unico poderoso impatto. Se vinci la battaglia riesci ad uscire dalla cappella senza altri imprevisti. Aggiungi 1 al tuo punteggio di ALLARME e vai al **7**.

425

L'espressione del sacerdote si addolcisce e apre nuovamente gli occhi. “Percepisco solamente bontà e un cuore puro” dice sorridendo. Si presenta come Corran, il guardiano della fonte che il santo portò alla luce. “E tu sei degno di beneficiare del suo sacro dono sanatore” ti spiega. Ti accompagna dal vestibolo a una scala a chiocciola scavata nella pietra che sprofonda nel terreno, ben al di sotto di Fenmoor. Sul fondo, in una sala circolare dalle pareti di pietra, illuminata da

bracieri infissi sui muri, si trova il pozzo di San Crucius. Corran attinge dal pozzo dell'acqua cristallina servendosi di un secchio e ne travasa un po' in un calice d'oro che si trova sul bordo. “Tieni” ti incoraggia, offrendoti la coppa, “bevi, e che la benedizione del santo possa discendere su di te.” Rispettosamente accetti il calice e bevi il contenuto.
Quando il liquido raggiunge il tuo stomaco, ti stringi il ventre in preda all'agonia, serrando i denti mentre gli occhi si riempiono di lacrime. L'acqua proveniente dal pozzo di Crucius è stata benedetta dal santo, il che la rende acqua santa, e l'acqua santa è un veleno per la tua specie. È innegabile che la tua trasformazione in una creatura della notte sia ormai a buon punto (perdi 2 punti di RESISTENZA). Fortunatamente la tortura finisce e, mentre scema quel dolore straziante, ti rendi conto di un’altra cosa. Le acque del pozzo risanante hanno rallentato la diffusione dell'infezione licantropica che affligge il tuo corpo. Tira un dado, dividi per 2 (arrotondando per eccesso) e aggiungi 1; riduci il tuo punteggio di CAMBIAMENTO di questo valore (ma ricorda che non può scendere a meno di 1). Recupera anche 1 punto di FORTUNA. Corran ti esamina con sospetto. “Non ho mai visto nessuno reagire così alle sacre acque prima d'ora” dice. Se hai la parola in codice *Enomed* scritta sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **455**. altrimenti, vai al **484**.

426

Contrariamente a quanto la stazza ed il fisico sgraziato lascino supporre, il verme è in grado di muoversi piuttosto rapidamente. Questa creatura è un'orribile corruzione della natura. Tuttavia, ancora più orribile

del suo aspetto è il fatto che l'essere che stai combattendo fosse una volta l'Abate dei Monaci Neri, ora trasfigurato oltre qualsiasi possibilità di riconoscimento. Comunque sia non è certo tra i più abili degli assassini e quindi non dovrebbe rivelarsi troppo impegnativo per un guerriero veterano come te.

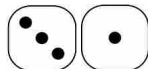
PUPA
ABILITÀ 6 RESISTENZA 16

La pupa tenterà di morderti con le sue mandibole in incessante movimento. Se dovesse colpirti, tira un dado. Con un risultato di 6, anziché morderti, la larva ti sputerà addosso un fiotto d'acido, facendoti perdere 3 punti di RESISTENZA. Se uccidi l'abominevole Abate, vai al **114**.

427

“Amico” dichiari, ma l'uomo stringe gli occhi e mantiene la mira, impassibile, nel caso dovessi tentare di fare qualcosa. Tira due dadi. Se il totale è inferiore o pari al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **123**. Se il totale è superiore, vai al **506**.

428

Apri la porta e accedi all'ampia biblioteca del Castello di Wulfen. File e file di scaffali scricchiolano sotto il peso di innumerevoli tomi impolverati. All'interno di questa grande sala depositaria di tanto sapere, c'è un libro in particolare a cui è stato riservato un posto d'onore, adagiato su un leggìo scolpito in foggia di drago. Il tomo è rilegato in cuoio nero e riporta il titolo *Sull'Evocazione e l'Esilio dei Demoni*. L'aria attorno al

volume sembra soffusa da un qualcosa di innaturale e proibito e giureresti che nelle sue immediate vicinanze faccia più freddo. Se osi aprire il libro per vedere quale aiuto possa offrirti, vai al **100**. Se invece preferisci andartene senza fare nulla, abbandoni la biblioteca prendendo la porta alla tua sinistra (vai al **496**), o quella direttamente di fronte a te (vai al **310**).

429

Sbirciando attraverso lo stipite della porta e non notando nessuno nel passaggio, ti dirigi verso le scale. Mentre stai scivolando tra le ombre del corridoio passi davanti a un'altra porta che è stata lasciata lievemente socchiusa, la stanza dietro di essa è illuminata dalla debole luce giallognola di un mozzicone di candela. Può darsi che questa fosse la stanza occupata dal misterioso viaggiatore notturno. Scrutando oltre la porta aperta noti un letto vuoto e disfatto con a fianco un tavolo sgangherato, su cui è posata una candela gocciolante e un grosso baule di legno addossato a un muro. La stanza sembrerebbe vuota, vuoi quindi approfittarne per entrare e dare un'occhiata (vai al **449**) o preferisci continuare ad inseguire chiunque l'abbia appena abbandonata (vai al **226**)?

430

Ti soffermi circa un quarto d'ora ad ammirare l'opera del Burattinaio. Sopra il minuscolo palco del suo carrozzone un intrepido cavaliere affronta uno spregevole stregone, sconfiggendo il suo spaventoso dragone per trarre in salvo la bellissima principessa e liberare il regno dai suoi malvagi sortilegi. Si tratta di una storia banale che è stata raccontata e ripetuta migliaia di volte, tuttavia trovi che questa specifica rappresentazione sia affascinante, quasi come se fossi sotto l'influsso di un incantesimo. L'effetto è in parte dovuto all'aspetto convincente delle marionette e alle loro movenze realistiche. Sei rimasto affascinato dallo spettacolo delle marionette, ma ti ha anche leggermente scosso. (Assicurati di trascrivere la parola in codice *Onarts* sul tuo *Foglio d'Avventura*). Lasci il pubblico, altrettanto irretito dallo spettacolo, e ti sposti verso un'altra zona della fiera. Vai al **167**.

431

Scalci per riconquistare quella superficie smossa da indolenti increspature ma non riesci a muoverti. Avverti una morsa ferrea attorno alle caviglie. Guardando più in basso attraverso l'acqua torbida, noti come il tuo piede sia rimasto intrappolato in una gabbia toracica umana avviluppata dalle alghe. Agiti nuovamente le gambe, con i polmoni in fiamme, ma non riesci a liberarti. Impieghi la spada per vincere quella stretta ossea ma più percuoti la gabbia toracica, spostandola e facendola ruotare nelle dense acque verdastre, tanto più rimani invischiato tra le alghe insidiose. Alla fine non riesci più a trattenere il fiato e, inspirando involontariamente in cerca d'aria, ti riempi i

polmoni con quelle acque fetide. La Moira delle Acque non sarà riuscita ad averti come pasto, ma questo non ha impedito allo Stagno degli Annegati di rivendicare un'altra vittima. La tua avventura è giunta al termine.

432

Tenendo bene d'occhio l'acqua offuscata dall'icore dove è affondato il corpo di quell'orrore, guadi la pozza alla ricerca di qualsiasi oggetto di valore possa essere stato dimenticato sotto la superficie. E, del tutto inaspettatamente, trovi altri tesori. Rinvieni uno Specchio d'Argento, una Bacchetta d'Ebano, un Amuleto di Pietra Sanguigna ed un Anello di Granato (se decidi di tenere uno o più di questi oggetti, aggiungili al *Foglio d'Avventura*). Sei ormai pronto ad andare via, ma l'abominio che dimora in questo luogo non è ancora disposto a permetterlo. Per tutto il tempo che hai trascorso a sguazzare in giro per la sua tana, l'innaturale fisiologia di quest'essere abietto ha portato avanti un processo di rigenerazione. Stai proprio per intraprendere la scalata lungo la parete di roccia, quando un tentacolo rimarginato coperto di muco erompe dall'acqua e ti si avvolge attorno alla caviglia, tentando di trascinarti verso il centro della pozza. Spada alla mano cerchi di fare a pezzi la propaggine munita di ventose per tentare di liberarti.

TENTACOLO RIGENERANTE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 4

Se sconfiggi il tentacolo, ricominci a scalare la parete del pozzo prima che altre parti del mostro possano rigenerarsi completamente. Vai al **154**.

433

L'anfratto sfocia in una caverna molto più ampia. L'aria umida e immota è pregna dell'odore caratteristico di qualche mammifero. A contatto di un gruppo di stalagmiti calcaree c'è il cadavere di un lupo, ormai ridotto a poco più di un guscio rinsecchito tutto pelle ed ossa. Poco ma sicuro, non può trattarsi della Belva che stai cercando. A giudicare sia dall'aspetto che dall'odore si trova qui da diverso tempo e la carcassa è stata prosciugata di tutti i fluidi. Senti il suono di qualcosa che si muove verso di te ticchettando, in lento avvicinamento. Vedi un enorme ragno intento a scendere lungo parete verticale con incedere furtivo. Il solo corpo è lungo circa un metro e mezzo e l'estensione delle zampe è almeno il doppio. Come se le dimensioni del mostruoso aracnide non fossero già abbastanza orrende, la sua testa ricorda una curiosa amalgama di ragno e lupo, con il lungo muso deformato da imponenti mandibole. Emettendo un suono che è al contempo un ringhio ed un sibilo, il Ragno Lupo Gigante mutante sferra la sua offensiva.

RAGNO LUPO GIGANTE
ABILITÀ 8 RESISTENZA 7

Se riesci a uccidere l'aracnide lupo, qui non c'è altro per te e così non hai scelta se non abbandonare questa rocciosa caverna. Seguirai:

Il canale percorso da una vistosa vena di pietra nera? Vai al **368**.
Un tunnel coperto di sabbia? Vai al **207**.
Una galleria sotterranea che si inoltra sotto una delle

pareti? Vai al **405**.
Un tunnel che emana odore di muschio? Vai al **9**.

434

Konrad non è in grado di celare il proprio disappunto al tuo rifiuto. “Bhè, se la pensi così allora non ti dispiacerà pagare per quel che hai consumato.” Esclama alzandosi ed indicando la ciotola davanti a te, prima di uscire indispettito dalla locanda. Ti senti in dovere di pagare il pasto e, dal momento che fuori del *Maialino Allattato* sta già iniziando a tramontare, decidi di pagare anche una stanza per la notte (detrai 3 Pezzi d'Oro dal tuo *Foglio d'Avventura*).
Trascorri una notte irrequieta su un materasso bitorzoluto ed infestato dai pidocchi, in una stanza fredda, tenuto sveglio da un innaturale ululato che continua a ripetersi da qualche parte oltre i confini del villaggio e che sembra esercitare su di te un qualche richiamo (Aggiungi 1 al tuo punteggio di

CAMBIAMENTO). Riesci ad addormentarti solo col sopraggiungere dell'alba. Quando ti risvegli ti accorgi che è abbondantemente passato mezzogiorno, e ricordare quanto hai pagato per quello che avevi sperato sarebbe stato un riposo ristoratore non ti fa sentire meglio. Nell'abbandonare Strigoiva, andrai lungo la strada a nord (vai al **127**) o a est (vai al **478**), o piuttosto percorrerai un sentiero meno frequentato che attraversa la foresta e di cui individui i margini cespugliosi a circa un chilometro e mezzo a nord-est del villaggio (vai all'**8**)?

435

All'interno di una piccola anticamera poco distante dalla scalinata, ti trovi davanti a un paio di doppie porte laccate di nero. Sopra di esse troneggia lo stesso stemma che hai notato sul pavimento del salone d'ingresso, un teschio sormontato da un pipistrello con le ali spiegate. Il tuo infallibile sesto senso ti avverte che hai finalmente scovato la tana della Signora di Maun. Sprezzante, apri le porte, trovandoti all'estremità di un corridoio poco illuminato: dall'altra parte si trova un'ulteriore doppia porta. Tira un dado. Se il numero ottenuto è pari o inferiore al tuo punteggio di ALLARME, vai al **448**. Se il numero ottenuto è maggiore del tuo punteggio di ALLARME, vai al **477**.

436

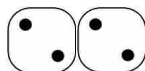
Scatti in avanti e affondi la spada nella creatura. La punta dell'arma gli trafigge il cuore ed il Mannaro-Lupo muore con un guaito d'agonia. Senza nessun apparente riguardo per la propria sicurezza, l'uomo si

precipita sulla creatura priva di vita e, gettatosi carponi, culla fra le braccia la testa deforme dell'essere. “Cosa hai fatto?” urla, con le lacrime che gli sgorgano dagli occhi. “Non rappresentava una minaccia. Non sapeva cosa stava facendo, seguiva solo il suo istinto, e ora lo hai assassinato. Mio figlio!” L'uomo ti fissa e nei suoi occhi leggi un odio bruciante. “Nel nome di Almor, Signore dei Lupi, io ti maledico, per la vita di cui ti sei appropriato.” La tua pelle inizia a bruciare intensamente e ti stringi con forza, tentando di contrastare il dolore, mentre qualcosa di bestiale al tuo interno cerca di aprirsi la strada a colpi d'artigli; il lupo dentro di te rivendica la propria libertà (aggiungi 2 punti al tuo punteggio di CAMBIAMENTO e perdi 2 punti di RESISTENZA e 1 di FORTUNA). Tira due dadi. Se il totale è superiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, fuggi e scappi via dalla scena della tragedia, non fermandoti fino a che non sei ben distante dalla magione (vai al **46**). Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **417**.

437

Immergi una mano nell'acqua fredda ma appena te ne aspergi la faccia, la senti bruciare. Reprimi un grido di dolore ma la sensazione di bruciore continua (perdi 2 punti di RESISTENZA). Ti guardi la mano e noti che la pelle si è ustionata come se l'avessi immersa nell'acqua bollente, immagini che il tuo volto debba avere un aspetto simile. Nessuno degli abitanti del villaggio pare aver subito simili conseguenze, ma in effetti tu non sei più come tutte le altre persone. Il bacile di pietra contiene acqua santa e, che ti piaccia o no, ti stai lentamente trasformando in una creatura della notte. L'acqua benedetta per te è un veleno! (Perdi 1 punto di FORTUNA). Il dolore straziante finalmente recede ma rimarrai sfigurato a vita. Non puoi fare altro che sbrigarti a raggiungere il gruppo di caccia. Vai al **497**.

438

Ti addentri sul sentiero a malapena percepibile e più vai avanti più esso risulta invaso dai rami di alberi sempre più grandi, fino a quando non sei costretto a farti strada tra nodosi tronchi caduti e radici esposte. Il sole comincia a venire meno, oscurato da massicce nubi grigie e dalle sagome scure degli alberi. Un avvoltoio gracchia rauco al morire della luce, poi regna solamente il silenzio. Cominci a domandarti dove dovresti accamparti per la notte, visto che l'aria attorno a te si sta facendo via via più fredda. A dirla tutta ti saresti aspettato una simile temperatura nel cuore dell'inverno, non ora. Fai un altro passo in avanti e il tuo stivale spezza lo strato di brina che ricopre il suolo. Senti un distinto crepitio nell'aria attorno a te e rimani

a guardare mentre fluttuanti tentacoli di ghiaccio si avvolgono attorno ai tronchi e alle fronde spoglie degli alberi contorti, coprendo tutto di brina. Sui rami appesantiti dalla neve si formano dei ghiaccioli ed il fiato ti si condensa davanti al viso in una nuvola di vapore. Lo scenario surgelato scintilla e brilla sotto la luminescenza spettrale della luna quasi piena. In questo punto è in corso una lotta tra le stagioni ma non è il solo cambiamento in atto. Segna il numero 103 sul tuo *Foglio d'Avventura* e poi vai al **20**.

439

Non ti accorgi della presenza dei due Monaci Neri dietro l'arcata fino a quando non è troppo tardi. I due uomini di chiesa balzano fuori dalle ombre con rapidità sconcertante e ti catturano, imprigionandoti in una morsa ferrea che ti lascia stupefatto. Affidandoti in custodia al suo confratello, uno dei frati tira fuori da qualche parte un calice e te lo avvicina. “La grazia è su di te” ti comunica.

Dal bordo del calice penzolano filamenti del denso liquame ivi contenuto.

“L'Abate ha stabilito che sei degno di un'udienza e ti offre questo sacramento. Prendi la coppa e bevi.” Non riesci ad opporti quando i due Monaci Neri ti obbligano ad aprire la bocca e la riempiono del nauseabondo contenuto del calice. Gorgogliando e lottando per respirare non puoi evitare di bere quella roba rivoltante.

Tira due dadi.

Se il totale è pari o inferiore al tuo attuale punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **491**.

Se è superiore, vai al **474**.

Non appena l'ultimo dei lupi fugge con la coda tra le gambe, segui Ulrich che si è messo a correre verso la porta di quercia rinforzata in ferro della capanna, il legno segnato e scheggiato dai segni di artigli feroci. “Nonna!” grida. “Sono Ulrich con un amico che necessita del tuo aiuto.” Un minuscolo spioncino nel mezzo della porta scorre di lato e due occhi velati dalle cateratte sbirciano fuori prima che lo sportello si richiuda altrettanto rapidamente. Senti il rumore di vari chiavistelli che vengono tirati indietro e finalmente la porta si apre. Una figura curva vi fa entrare all'interno, caldo ed illuminato, biascicando qualcosa circa quei “Dannati lupi” prima di richiudere la porta serrandola con i catenacci.

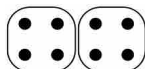
Fissandoti da sotto uno scialle di lana, la vecchia megera ti esamina dall'alto in basso, strizzando gli occhi miopi. Ha naso e mento adunchi e sembra in tutto e per tutto la strega delle fiabe, indossa attorno al collo una collana piena di amuleti. “Sei tu ad avere bisogno del mio aiuto, non è così?” domanda Nonna Zekova. Ascolti con trepidante nervosismo mentre Ulrich riferisce alla vecchia saggia quanto è accaduto. Ti eri aspettato che si sarebbe messa ad urlare inorridita, per poi fuggire via dalla capanna, e invece l'anziana donna ascolta impassibile e concentrata tutto quel che Ulrich ha da riferire. Quando lui termina, lei si volge verso di te. Senza proferire parola inizia a tastarti e pungolarti, guardarti negli occhi e poi ti fa tirare fuori la lingua. Esamina anche il morso del lupo.

“La licantropia è una maledizione terribile e menomante” annuncia alla fine, “ma sei stato fortunato ad incontrare il buon Ulrich stanotte e che lui sia stato

abbastanza sveglio da portarti qui da me. La malattia è ancora in incubazione, quindi agendo velocemente potremmo contrastare gli effetti della saliva di lupo mannaro. Posso somministrarti una pozione a base di belladonna, ma se sei d'accordo, prima preferirei salassarti in modo che l'infuso abbia un effetto più rapido e potente."
Acconsentirai alla richiesta della saggia, facendoti estrarre del sangue prima di bere la pozione (vai al **335**), o rifiuterai e la berrai senza farti dissanguare (vai al **358**)?

441

Accostandoti al trono del Conte Varcolac ti inginocchi di fronte a lui, mantenendo un occhio vigile sui grossi lupi che, dal canto loro, ricambiano con lo sguardo circospetto dei loro occhi gialli. Il Conte ti presenta l'anello col sigillo affinché tu possa baciarlo e, sforzandoti di mantenere la commedia il più a lungo possibile, sfiori l'oro tiepido con le labbra. "Ben fatto, cucciolo mio" esulta Varcolac. "E ora mostrami la tua vera forma!" al suo ordine, un dolore straziante si propaga in ogni muscolo del tuo corpo. Tira tre dadi. Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **423**. Se è superiore, vai al **247**.

442

Prima ancora di arrivare alla fine del tunnel tortuoso riesci a scorgere la luce brillante proveniente dalla camera che si trova al termine. Emergi dal passaggio proprio dietro ad una grossa stalagmite ed accedi ad una caverna illuminata da cristalli splendenti collocati nelle scure pareti calcaree. Questi curiosi minerali luminescenti sono anche intessuti nella miriade di ragnatele disposte per tutta la grotta, quasi come tendaggi o drappi, regalando l'illusione che le ragnatele siano state filate in puro argento. La luce inoltre si riflette anche su tesori decisamente più reali. Ci sono monete d'oro sparpagliate su tutto il pavimento della sala, mescolate ad altri oggetti di scarso valore: elmi ammaccati, spade e asce arrugginite, zaini marciti e parti di armature di cuoio masticate. Poi senti una voce: appartiene ad una donna, ma è distorta dall'ansia e da un sibilante difetto di pronuncia. “Dov'è?” chiede la voce. “Chi lo ha preso? Dov'è il mio tagliente, l'argenteo scintillio? Chi ce l'ha? Dov'è?” cantilena la donna più e più volte.

Aggirando la base della stalagmite rimani senza fiato per l'ammirazione e l'orrore alla vista di ciò che ti si para davanti. A coprire tutta l'estremità più lontana della caverna rischiarata dai cristalli c'è la più complessa, finemente intessuta e grande ragnatela che ti sia mai capitato di vedere. È decorata con file di perle e pietre preziose, ma nel cuore di tanta ostentata ricchezza si annida una delle cose più ripugnanti che tu abbia mai visto. A un primo esame si direbbe un ragno di dimensioni colossali. Ma uno sguardo più attento ti rivela che è immensamente peggio. Il corpo dell'aracnide mostruoso sembra essersi sviluppato a

partire da quello di una donna. Dalla vita in giù l'addome del mostro consiste in una gonfia, nera e pelosa sacca pulsante che termina con delle filiere che trasudano seta.
Dalla vita in su invece, la creatura si presenta più umana salvo per il fatto di avere sei braccia e due gambe che, pur avendo all'inizio aspetto umano, si allungano sempre più fino a diventare le sottili zampe nere di un ragno, tutte terminanti in micidiali artigli ricurvi e seghettati.
Il pelo arruffato è corto e setoloso, ed il suo viso che forse una volta era anche attraente, è stato ulteriormente deformato da altre caratteristiche degli aracnidi. Sulla fronte si sono formati sei occhi addizionali al di sopra di quelli tipicamente umani, simili a nere vesciche pronte a scoppiare e la sua bocca si è allargata a dismisura per ospitare degli enormi cheliceri ciascuno lungo come il braccio con cui stai tenendo la spada. Il suolo polveroso della caverna è disseminato dei cadaveri disseccati degli avventurieri, sia uomini che nani, che sono stati prosciugati di ogni fluido corporeo. Ad un certo punto la donna ragno orrendamente mutata si accorge della tua presenza.
“Ah, dunque il ladro è tornato sulla scena del crimine!” sibila. “Sei stato tu? Lo hai preso te, il mio inestimabile tagliente?” Se hai la parola in codice *Nilbog* segnata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **2**. Altrimenti, vai al **219**.

443

Quando sferri l'ultimo colpo, quello decisivo, il corpo della creatura spettrale si dipana, disperdendosi nuovamente nella nebbia con un ultimo raccapricciante

ululato che ti scuote nel profondo dell'anima. E come il capobranco abbandona il Mondo Terreno, le altre creature fantasma che compongono l'Ululante incorrono nella medesima sorte.
Quando anche l'ultimo dei lupi fantasma si riduce a null'altro che un filo di nebbia notturna, cessa anche l'orrido lamento. Per un istante gli abitanti di Strigoiva si guardano attorno in uno stupefatto silenzio, ma poi comprendono cosa hai appena fatto per loro e i cacciatori inneggiano in tuo onore grida di tripudio. Hai bandito l'Ululante e salvato la popolazione di Strigoiva dal proprio tormento (recupera 1 punto di FORTUNA).
Trascorri il resto della notte a festeggiare insieme a tutti quanti a *Il Maialino Allattato*. Alla fine, al sopraggiungere dell'alba, ti trascini nel letto di una delle stanze degli ospiti della locanda, che gli Strigoivani ti hanno offerto in uso gratuito assieme ai loro ringraziamenti.
Quando ti risvegli, fortunatamente dopo un sonno privo di incubi, ti accorgi che è mezzogiorno passato. Il riposo ti ha giovato e ti rimpinzi con del colombaccio che la moglie dell'oste ha cucinato appositamente per te (recuperi 4 punti di RESISTENZA). Ma questo non basta a scacciare le tue angosce. Il tuo personale compito richiede che lasci Strigoiva.
Con villaggio e la sua riconoscente popolazione alle spalle, puoi seguire una qualsiasi delle ramificazioni della strada, quella a nord (vai al **127**) o quella ad est (vai al **478**), o in alternativa puoi prendere un sentiero meno frequentato che si inoltra nella foresta a circa un chilometro e mezzo a nord-est di Strigoiva (vai all'**8**).

444

Da principio pensi di potercela fare, ma poi sbagli nel valutare il percorso per evitare un macigno che si trova sulla strada davanti a te. Una delle ruote della diligenza urta la roccia, facendo sbandare la carrozza e spingendola fuori dalla strada. Emettendo un nitrito di terrore, i cavalli vengono trascinati oltre il bordo del dirupo, sotto il peso del veicolo che ne ha varcato il ciglio, poi giù lungo tutta la scarpata, assieme a te e Katya. La vostra avventura termina qui, con i vostri corpi sfracellati sulle rocce frastagliate che si trovano molto più in basso.

445

“Chi oserà raccogliere la sfida della Gabbia?” Questo è l'invito con cui un forzuto calvo con indosso una pelle di leopardo e che sfoggia dei baffi ben curati, si rivolge al pubblico da sopra un palco eretto alla buona. “Domate il selvaggio Grendel e 10 Pezzi d'Oro saranno vostri!” Appena dietro di lui, davanti a uno sfondo dipinto, c'è un'ampia gabbia. All'interno c'è la bestia a cui si sta riferendo. È più alta del forzuto di almeno tutta la testa e ha le spalle larghe come un gorilla. Le braccia sono massicce come le gomene di un galeone, coperte da fasci di muscoli e terminanti in pugni grossi come clave. La pelle della creatura è verde e butterata, mentre la faccia lascia intuire un retaggio di primitivi ogre. Stai valutando se accettare la sfida quando vedi che un grosso uomo barbuto, che supponi essere il fabbro, sta venendo accompagnato via dal palco mentre cerca di tamponare una copiosa perdita di sangue dal naso rotto. Lo scopo del gioco è di entrare nella Gabbia disarmato e sopraffare questo

Grendel. Se intendi provare dovrai pagare 2 Pezzi d'Oro (vai al **458**). Se invece preferisci lasciare a qualche altro brutto muso il piacere di vedersela con quella belva, vai al **167**.

446

Come è inevitabile schiacci sotto i piedi numerose vesce ed altri funghi, rilasciando dell'aria umida nubi di spore.
E come ti eri aspettato, le spore ti irritano i polmoni e la trachea. Sfondi la porta in fondo e ti accasci nel corridoio retrostante, col corpo squassato da violenti colpi di tosse strozzata (perdi 3 punti di RESISTENZA e aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO). Vai al **492**.

447

Hai valutato male i tempi, e ne paghi le conseguenze quando la pesante lama oscillante ti colpisce in pieno.
Tira un dado e aggiungi 2: questo è il totale dei punti di RESISTENZA che perdi.
Se sopravvivi a questa terrificante ferita, crolli sul pavimento del corridoio dall'altro lato del pendolo affilato (vai al **208**).

448

Come entri nel corridoio, la porta si richiude alle tue spalle mentre qualcosa comincia a manifestarsi. Un empio fantasma sta rivestendosi di ombre, assumendo una forma minacciosa. Le tue azioni nella torre di Maun hanno allertato la Signora della tua presenza e il tuo arrivo era già stato previsto. La negromante che domina in questo luogo ha trascinato qui entità che normalmente risiedono del Mondo degli Spiriti, in attesa che un praticante delle Arti Oscure le evochi nel mondo dei vivi. Lasciandosi dietro volute di fumo, le creature prive di volto scaturite dall'ombra ti circondano, pronte a squartarti con gli artigli costituiti da tenebra impenetrabile. Se hai la parola in codice *Nethcir* annotata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **463**. Altrimenti, sei costretto ad estrarre l'arma e difenderti. Grazie all'angusto spazio del corridoio, puoi affrontare questi figli dell'ombra uno alla volta.

Prima TENEBRAE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7
Seconda TENEBRAE
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6
Terza TENEBRAE
ABILITÀ 8 RESISTENZA 7

Per tua fortuna l'acciaio è efficace quanto l'argento o la magia contro le Tenebrae. Se riesci a sconfiggere queste creature dell'oscurità, vai al **477**.

449

Una delle assi del pavimento geme in modo allarmante sotto il tuo peso mentre ti intrufoli rapidamente nella

stanza. Richiudendo la porta, ti metti a rovistare senza paura di essere disturbato. Non c'è nulla di insolito nel letto o nel tavolino lì accanto, ma il baule è tutta un'altra faccenda. All'interno trovi numerosi abiti ripiegati, il che ti fa supporre di essere penetrato nella camera da letto della figlia dell'oste. Sotto i vestiti trovi una curiosa collezione di oggetti comprendente mazzi di erbe, polveri essiccate all'interno di fiale di vetro e un libro coperto da simboli inquietanti. Decidi di lasciare queste cose dove le hai trovate, dato che ti risulta fin troppo evidente il loro collegamento alla stregoneria. Però, trovi anche un fascio di lettere, tenuto insieme da un fiocco rosa. Una rapida lettura ti rivela che si tratta di lettere d'amore, scritte e firmate da “Meg” a qualcuno indicato semplicemente come “Amore mio” o “Il mio perfetto gentiluomo.” Di sicuro è un'insolita combinazione di oggetti da trovare nella stanza da letto di una cameriera. Sul fondo della cassapanca trovi anche un piccolo scrigno di legno decorato, chiuso da una serratura di ottone. Non c'è traccia della chiave, ma sei convinto di poter forzare la serratura servendoti della spada. Intendi forzarla (vai al **481**) oppure uscire dalla stanza e proseguire la ricerca del personaggio misterioso che sei ormai convinto essere Meg, la figlia dell'oste (vai al **226**)?

450

Pistola alla mano, prendi la mira e premi il grilletto. Dividi il tuo punteggio di ABILITÀ per 4, arrotondando per difetto: questo è il numero di colpi che puoi sparare con l'arma prima che il Lupo Mannaro Varcolac ti sia addosso, ovviamente a patto di averla già caricata con proiettili sufficienti. Non c'è tempo di ricaricarla adesso data la tua situazione estremamente precaria! *Metti alla Prova la tua Abilità* come di consueto per verificare se i tuoi colpi vanno a segno. I normali proiettili di piombo gli faranno perdere ciascuno 2 punti di RESISTENZA. I proiettili d'Argento, invece, gli arrecheranno la perdita di 3 punti di RESISTENZA. Prima di combattere l'Arci-Licantropo faccia a faccia, aggiorna il suo punteggio di RESISTENZA in base a quante volte lo hai colpito con i tuoi spari. Ora vai al **150**.

451

“E così hai sentito parlare delle mie ricerche sui poteri oscuri e vorresti il mio aiuto” dice l'uomo con tono meditabondo. “Bhè, mi dispiace deluderti ma i servigi di Vereticus il Saggio non sono più sul mercato; i miei

impegni personali assorbono già tutto il mio tempo. Ti consiglierei di andartene dalla mia dimora così come sei arrivato." Obbedirai a Vereticus (vai al **46**) oppure prima ti sbarazzerai quanto meno del Mannaro-Lupo (vai al **436**)?

452

Inserisci la chiave nella toppa e la giri fino a sentire uno scatto metallico. Con un guizzo repentino l'automa fa un passo verso di te e, senza esitazione alcuna, tenta di colpirti con i durissimi pugni corazzati. Non puoi fare altro che estrarre l'arma e difenderti.

AUTOMA MECCANICO
ABILITÀ 9 RESISTENZA 9

Dato che è stata la chiave a rimettere in funzione l'Automa, magari rimuoverla potrebbe rendere nuovamente inerte il tuo aggressore a orologeria. Se intendi provare a estrarre la chiave, dovrai combattere con la tua Forza d'Attacco ridotta di 2 punti. Se però dovessi vincere due Scontri consecutivi in questa maniera, vai al **317**. Se sconfiggi l'Automa, puoi uscire abbandonando la sua stupenda carcassa ammaccata e fatta a pezzi per tutto il pavimento del laboratorio e tornare al bivio, dove puoi prendere la porta che ora si trova di fronte a te (vai al **428**), oppure, in alternativa, quella che adesso si trova alla tua destra (vai al **496**).

453

L'esperto cacciatore impreca quando lo attacchi e si accovaccia per evitare il colpo. Gli altri nella sala iniziano a gridare e tu senti un orribile suono che ti fa

gelare il sangue; qualcosa a metà fra il ruggito di un orso e l'ululato di un lupo. Ti volti inorridito per vedere ciò che sta accadendo al Borgomastro Straub. Vai al **62**.

454

Il fulmine si propaga all'interno dell'edificio grazie alla rete di cavi e fili, le scintille esplodono in tutte le direzioni, illuminando l'area con il loro selvaggio fulgore azzurro. Una di queste scariche erratiche ti centra in peno, scaraventandoti contro un bancone con delle apparecchiature che ronzano (perdi 4 punti di RESISTENZA. Inoltre fintanto che rimani nel mulino devi anche ridurre di 1 punto la tua ABILITÀ). Al centro della stanza, in mezzo alle vampe di luce bianca

creata dalla tempesta, qualcosa si sta contorcendo in preda agli spasmi. Rimettendoti in piedi, ti prepari a confrontarti con quello considereresti uno dei tuoi peggiori incubi, se solo non fosse così dannatamente reale. Vai al **120**.

455

"Sento che la tua missione di liberare la terra dal male è legata a un tuo personale proposito di giustizia o di espiazione" conclude il sacerdote. "E siccome ti ho visto sconfiggere lo Shuck, cosa di cui nessun altro, me incluso, era stato capace, posso garantirti che sei un eroe a cui gli dei arridono. Per questa ragione voglio affidarti un lascito che possa aiutarti nella tua impresa." Corran ti riporta davanti all'altare di San Crucius. Solleva la croce che vi è sopra e la depone nelle tue mani. "Porta con te questa" dice, "e che possa proteggerti nel tuo cammino come ha ben protetto questo santuario in tutti questi anni." Aggiungi la Croce d'Argento al tuo Equipaggiamento e vai al **484**.

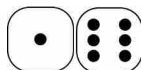
456

Decidi che senza avere gli altri intorno a fare un sacco di chiasso e spaventare la tua preda, riuscirai a cavartela molto meglio, così parti da solo senza ulteriore indugio. Una volta lasciata la cittadina scruti il panorama circostante, tentando di stabilire dove un mostro come la Belva di Vargenhof possa aver stabilito la propria tana. Appena fuori dal perimetro del paese ci sono i pascoli, i recinti e le pinete in cui si sono concentrati gli attacchi del mostro, ma per quanto ti riguarda queste sono solo zone di caccia e non la sua dimora. A sud di Vargenhof si trova solo una desolata

brughiera, dove dubiti che qualsiasi creatura andrebbe in cerca di riparo. Questo lascia soltanto le colline boscose ad est della città ed i picchi frastagliati che formano le pendici delle Montagne Orsov che si trovano a nord. Dove andrai a cercare la Belva?

Nelle colline orientali? Vai al **28**.
Lungo i rilievi a nord? Vai al **330**.

457

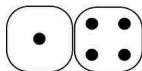
Riesci a sbattere il pazzoide fuori dalla capanna e Ulrich chiude nuovamente la porta, assicurandola con i vari catenacci. I lupi levano un coro lamentoso alla luna, che si fa sempre più distante man mano che il folle li riconduce verso la foresta. Il taglialegna e l'anziana saggia ti fissano cupi. “In te alberga ancora la licantropia” sentenzia Nonna Zekova. “Non sei affatto guarito. Raccontami di nuovo della creatura che ti ha assalito.” Se possiedi un Anello con Sigillo, vai al **369**. altrimenti vai al **326**.

458

Dopo aver pagato i 2 Pezzi d'Oro, una giovane donna prende in consegna il tuo zaino e la cintura col fodero e poi, dopo aver fatto un profondo respiro per calmarti, entri nella Gabbia. L'ogre Grendel si avventa immediatamente su di te. In questa competizione non stai cercando di uccidere l'avversario: il tuo obiettivo è sopraffare la bestia. Per riuscirci devi vincere due Scontri consecutivi. Tira normalmente per la Forza d'Attacco (riducendo la tua di 1 punto perché non stai usando la spada) ma ignora ogni perdita di punti di RESISTENZA da parte di entrambi limitandoti solo a tenere conto di chi ha vinto lo Scontro.

GRENDEL
ABILITÀ 8

Se vinci due Scontri consecutivi, vai al **470**. Se Grendel vince consecutivamente due Scontri prima di te, vai al **488**.

459

A seguito del tuo colpo fatale, il demone si dissolve nuovamente in una nube nera e solforosa, lasciandoti libero di esaminare il tomo a cui era stato vincolato. A pagina 216 trovi un rituale atto a bandire i demoni. Richiede di tracciare un pentacolo – una stella a cinque punte – usando degli artefatti consacrati. Chissà se una simile conoscenza potrà mai rivelarsi utile? Messe al sicuro queste informazioni, abbandoni la biblioteca prima che possano verificarsi altre visite demoniache. Tornando al bivio intendi prendere la porta che ora si trova sulla tua sinistra (vai al **496**), o passare attraverso quella che adesso è davanti a te (vai al **310**)?

460

Due spaventapasseri abbandonati sorvegliano il campo incolto, appesi ai pali come condannati alla forca. Facendoti strada fra le spighe di frumento ormai marcite, constati di persona quanto in profondità la corruzione sia penetrata in questo luogo. Tutto il campo è completamente avvizzito. Non sei distante dal bordo del cortile quando senti un fruscio in mezzo agli steli fradici ed intravedi dei movimenti. Qualcosa è cambiato: i due spaventapasseri non sono più sui loro sostegni. Con un penetrante grido degno di una banshee, i due uomini di paglia saltano fuori dal campo ammuffito parandosi davanti a te. Servendosi di artigli ricavati da schegge affilate, gli Spaventapasseri ti attaccano, saltando e piroettando con scatti spasmodici simili a quelli di certi insetti. Combattili contemporaneamente.

Primo SPAVENTAPASSERI
ABILITÀ 7 RESISTENZA 5
Secondo SPAVENTAPASSERI
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5

Con i loro corpi imbottiti di fieno, i tuoi inconsueti assalitori non dovrebbero causarti troppi fastidi. Una volta che avrai fatto a pezzi i loro copri raffazzonati, vai al **420**.

461

Attento a dove metti i piedi, fai il primo passo nella stanza invasa dai funghi. *Metti alla prova la tua Abilità* tre volte. Se fallisci anche uno solo di questi tentativi, vai al **446**. Se li superi tutti quanti, vai al **475**.

462

Rimanendo dove ti trovi, sguaini la spada, pronto ad affrontare il cavaliere in rapido avvicinamento. Lo spettro tira le redini del suo scalpitante destriero gridando, “Buono, buono, Barushka!” L'apparizione ammantata dal bagliore verdastro procede al trotto per ancora pochi passi prima di arrestarsi proprio davanti a te. Il cavaliere decapitato lascia andare le redini e porta entrambe le mani coperte dai guanti sotto il mantello. Quando tira fuori la destra vedi che stringe una pistola carica. Nella sinistra impugna la testa di un uomo afferrandola per i capelli. Gli occhi della testa ti rivolgono uno sguardo penetrante, mentre un crudele sorriso si dipinge sulle sue labbra. “Che nessuno si muova!” Ordina la testa, “La borsa *e* la vita!” e poi preme il grilletto. *Metti alla Prova l'Abilità* del Bandito Senza Testa, che ha un valore di ABILITÀ di 8. Se supera la prova, vai al **374**. Se fallisce, il proiettile ti manca; vai al **501**.

463

“Le Tenebrae sono creature nate dall'oscurità, quindi la loro più grande debolezza è la luce. Accendi la tua lanterna più in fretta che puoi!” Se disponi di una lanterna e puoi usarla (l'abilità speciale *Creatura della Notte* in questo caso non può valere come sostituto), devi usare uno Scontro per accenderla, nel corso del quale sarai vulnerabile agli attacchi. In cambio, facendo così, quando dovrai combattere le Tenebrae, esse saranno respinte ed indebolite dalla luce (riduci l'ABILITÀ di ciascuna delle creature di 1 punto e la RESISTENZA di 2 punti). Adesso torna al **448** e affronta i tuoi nemici.

464

La carne del lupo mannaro sfrigola e va in suppurazione al contatto con l'argento, profonde lacerazioni si aprono su tutto il suo corpo, ma ancora non è abbastanza.
Sotto l'influsso del demone che lo sta possedendo, l'Arci-Licantropo si solleva ancora una volta. Ringhiando tutta la sua scatenata furia infernale il Demone Lupo attacca.
(Per ogni Pugnale d'Argento che sei riuscito ad usare, puoi ridurre la RESISTENZA del demone di 2 punti prima di iniziare la battaglia)

DEMONE LUPO
ABILITÀ 10 RESISTENZA 14

Se riesci a sopraffare il Demone-Lupo Varcolac, ed hai la parola in codice *Otailamma* registrata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai al **21**.
Altrimenti, vai al **515**.

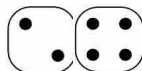
465

Il taglio ben affilato della tua lama scivola fuori dal fodero. Al tuo sfidante, nero come la notte più profonda, occorre solo una frazione di secondo per reagire. Si ode un altro distinto *Crack!* e l'uomo apre il fuoco con la pistola che tiene nella mano protesa. *Metti alla Prova l'Abilità* del Cacciatore di Vampiri, che ha un punteggio di ABILITÀ pari a 10. Se supera la prova, vai al **376**. Se fallisce, ti manca, vai al **398**.

466

La terra fredda ti fa da giaciglio, l'aria gelida della notte è la tua coperta. Malgrado queste avversità, la spossatezza ti costringe comunque al sonno. Ti risvegli quando senti qualcosa tirarti e strattonarti una gamba. Scalci per liberarti, qualunque cosa abbia messo le sue zampacce su di te ringhia in segno di disprezzo. Ti ritrovi a specchiarti nei freddi occhi gialli di un cagnaccio rognoso, a malapena pelle, ossa e carne putrefatta. Il Mastino Ghoul dovrebbe essere morto, ma queste terre rifiutano di lasciar riposare in pace perfino i cani. Sfili la spada dal fodero proprio mentre lo sbavante segugio non morto ti balza addosso.

MASTINO GHOUL
ABILITÀ 7 RESISTENZA 6

Se il segugio riesce a ferirti più di 3 volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Se sconfiggi il cane, cominci a credere che non spunterà mai il giorno. Quando finalmente giunge l'ora, sei impaziente di rimetterti in cammino.
Vai al **69**.

467

Come dai le spalle alla vecchia, la odi articolare la formula di un altro incantesimo, capisci che non avresti mai dovuto fidarti di una strega. Prima che tu possa reagire per difenderti, senti di andare incontro alla trasformazione che hai tanto temuto e che libera il lupo al tuo interno dalla sua prigione di carne. Con un ululato carico di dolore e frustrazione, i tuoi abiti e tutto quel che portavi con te cadono dalle tue nuove fattezze di lupo e tu scappi dalla cucina della strega a quattro zampe, fuori dal castello per tuffarti nella notte, in cerca di un branco in cui venire accolto. La tua avventura è giunta al termine.

468

Non si sa come ma riesci a trovare le parole per complimentarti con la Signora Bauer circa il suo “bellissimo” pargolo.
Sopporti gli aneddoti della coppia sul neonato e attendi accanto al fuoco, mentre per tutto il tempo tu e l'Impersonificatore rimanete a fissarvi con diffidenza. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **137**. Se sei Sfortunato, vai al **270**.

469

Accelerazione – I tuoi riflessi sono diventati ancora più fulminei, i tuoi tempi di reazione più bassi e sei diventato agile come un lupo. Aggiungi un ulteriore punto alla tua ABILITÀ *iniziale* nonché a quella corrente.
Annota *Accelerazione* sul tuo *Foglio d'Avventura* e torna all'ultimo paragrafo che ti era stato indicato di annotare prima di arrivare qui.

470

Sostenuto dal fragore della folla, blocchi la bestia con una presa alla testa e al suono del gong vieni dichiarato vincitore.
Con riluttanza il forzuto ti consegna la vincita (una borsa contenente 10 Pezzi d'Oro) e la sua assistente ti restituisce le tue proprietà. Mentre te ne vai, il forzuto annuncia che la Gabbia rimarrà chiusa per il resto della giornata ottenendo in risposta una serie di fischi canzonatori. Vai al **167**.

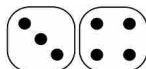
471

Tenendo d'occhio la lama che oscilla regolarmente, entri nel corridoio. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **42**. Se sei Sfortunato, vai al **110**.

472

La porta della casa si spalanca di botto, sulla soglia c'è un uomo di mezz'età, con addosso una tunica da studioso e con un pizzetto molto ben curato.
Comanda alla creatura di stare ferma e, con tuo sconcerto, il Mannaro-Lupo interrompe l'attacco e si allontana pigramente da te.
“Cosa pensi di fare qui, invadendo la mia terra?” domanda l'uomo. Come gli risponderai?
Intendi:

Annunciare di avere il compito di liberare questa terra dal male? Vai al **451**.
Rivelargli la verità e cioè che stai cercando un rimedio per la licantropia che ti affligge? Vai al **403**.
O piuttosto approfitterai dell'occasione per finire il Mannaro-Lupo? Vai al **436**.

473

Ulrich ti riaccompagna nel punto dove sei stato aggredito. Da lì, grazie al combattimento svoltosi, non è complicato trovare le impronte dei lupi. Sotto la luce incerta della lanterna e grazie alla familiarità di Ulrich con questi boschi soffocanti, seguite le tracce degli animali addentrandovi sempre più nella foresta. La pista che avete trovato finisce col farvi fare un giro tortuoso e più volte vi ritrovate a superare punti per i quali siete già passati. Ma alla fine l'inquietante canto dei lupi raggiunge nuovamente le vostre orecchie, smorzato dalla nebbia che si sta sollevando dai bui spazi tra gli alberi. Accelerate il passo, determinati a raggiungere il Lupo Nero e il suo branco prima che possano sfuggirvi ancora una volta.
Valicate un'altura e in basso scorgete una capanna di pietra col tetto di paglia, eretta all'ombra dei grossi alberi sul fondo di un pendio. Sotto il freddo, argenteo chiarore di luna, noti che i lupi stanno circondando la capanna e, a giudicare dai loro ringhi e dal rumore di artigli sul legno, pare che le creature stiano cercando di aprirsi un varco all'interno usando la forza. “Per gli spiriti!” Impreca Ulrich allarmato: “Nonna! Nonna Zekova!” e poi si precipita giù per la discesa pronto ad affrontare il branco con la sua ascia. Non te la senti di lasciarlo andare incontro a questa battaglia da solo, quindi, nonostante la stanchezza, ti lanci al suo fianco con la spada sguainata. Affronterete il branco di lupi come una singola creatura. Ad ogni Scontro, oltre che per la tua, tira per la Forza d'Attacco di Ulrich (lui ha un punteggio di ABILITÀ di 8). Nel corso di ogni Scontro, se la sua Forza d'Attacco è superiore a quella dei lupi, anche lui infliggerà al branco la perdita di 2

punti di RESISTENZA.

BRANCO DI LUPI
ABILITÀ 7 RESISTENZA 14

Stai attento a quanti Scontri dura la battaglia. Se riuscite a portare a zero il punteggio di RESISTENZA del branco, significa che l'avete scacciato. Se tu ed Ulrich ci riuscite in sette Scontri o meno, vai al **440**. Se impiegate otto Scontri o di più, vai al **486**.

474

Tutto il tuo corpo si ribella alla fanghiglia putrida nel tuo stomaco e vomiti con violenza (perdi 2 punti di RESISTENZA e aggiungi 1 punto al tuo punteggio di CAMBIAMENTO), i monaci, momentaneamente sorpresi, allentano la loro presa ferrea su di te. Sei spossato, ma non hai tempo per riposarti o riprenderti. Senza un'istante di tregua, i religiosi ti sono nuovamente addosso. Quando balzano verso di te le loro tuniche si aprono, rivelando mostruose mutazioni

insettoidi. Mentre riprendi in fretta un po' di fiato, noti che la testa del primo è una via di mezzo tra quella di un uomo e quella di uno scarafaggio. Mentre il monaco dalle mandibole smisurate ti sibila contro, con le fauci deformi che schioccano, il secondo si avvicina e tende le ampie maniche del saio verso di te. Esse scorrono all'indietro rivelando delle zampe da mantide laddove dovrebbero trovarsi le braccia. Non hai altra scelta se non combattere i Monaci Neri contemporaneamente.

MONACO SCARAFAGGIO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 7
MONACO MANTIDE
ABILITÀ 8 RESISTENZA 6

Se riesci ad avere la meglio su entrambi i monaci mutanti, vai al **262**.

475

Incredibilmente, riesci a passare in mezzo a quei funghi gonfi e lividi senza che nessuno rilasci le sue spore. Recupera 1 punto di FORTUNA. Dopo aver aperto la seconda porta, accedi ad un nuovo corridoio dalle pareti in pietra. Vai al **492**.

476

Finalmente recuperi i sensi, per quanto tu sia ancora frastornato e la testa ti pulsi come se il cranio fosse sul punto di esplodere, solo per ritrovarti ammanettato ad un bancone ricolmo di attrezzature mistiche e meccaniche che possono appartenere solo al laboratorio di uno scienziato pazzo, che supponi essere

stato allestito in cima al mulino. Fasci di cavi di rame scendono dalle travi incrociate che si trovano sopra di te, collegando tutti gli apparati nel laboratorio ad un tavolo verticale di metallo che ospita una delle cose più bizzarre e mostruose che ti sia mai accaduto di vedere.
È alta almeno una volta e mezzo un uomo comune e larga in proporzione, ed è assemblata con tranci di carne grigia e morta e lucide componenti metalliche. Attorno alla testa ripugnante c'è una fascia di metallo assicurata da diversi bulloni sporgenti. Accanto ad un pannello pieno di leve di ferro si trova un uomo alto che indossa un camice lungo, che una volta deve essere stato bianco, con gli occhi celati dietro le spesse lenti di un paio di occhiali protettivi.
Dietro di lui, quasi nascosto, riconosci Igor, il gobbo.
“Benvenuto” esclama l'uomo più alto, con un tono di voce eccitato che ti lascia intendere sia completamente fuori di senno.
“Sei arrivato giusto in tempo per assistere alla creazione di una nuova forma di vita!”
Il tuono risuona minacciosamente nei cieli mentre i fulmini si abbattono sulla cima della torre, come se avessero atteso il momento più drammatico prima di scatenarsi.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **303**.
Se sei Sfortunato, vai al **495**.

477

Sai di non poter correre il rischio di attardarti ulteriormente in questo posto.
Ti precipiti verso l'altra estremità del corridoio,

spalanchi le porte e irrompi nella stanza retrostante. Finisci in un'ampia sala dall'alto soffitto, riccamente decorata con pesanti drappi di velluto nero e rosso e con una riproduzione della mappa celeste dello zodiaco dipinta lungo la volta.
Le finestre della sala sono celate dagli spessi tendaggi. Al tuo arrivo una donna bellissima dai capelli di platino, vestita di nero e carminio, con la pelle candida come l'avorio, trasalisce seduta su uno scranno in legno dall'alto schienale.
Al suo fianco si trova un uomo dal volto scavato, con indosso la livrea di un servitore, dall'aria ferina. Per un istante passeggero la nobildonna ti fissa interdetta ma la sua espressione viene immediatamente rimpiazzata da un'aria di arrogante superiorità e un sorriso sinistro si schiude sulle sue labbra rosse come rose.
"Ah, ma guarda, Gustav, abbiamo ospiti" esclama, rivolta al suo valletto.
Si alza e si sposta con grazia lungo la stanza camminando nella tua direzione: le sue movenze sono talmente fluide che potresti quasi credere che stia fluttuando a pochi centimetri dal pavimento, con i piedi che nemmeno sfiorano le lucide lastre di marmo. Sei irretito dalla sua bellezza e resti rapito dal suo sguardo freddo e penetrante.
Se hai la parola in codice *Nethcir* registrata sul tuo *Foglio d'Avventura*, vai immediatamente al **494**.
In caso contrario lancia due dadi, sottraendo 2 dal totale se hai la parola in codice *Otavresso* registrata sul tuo *Foglio di Avventura.*
Se il risultato complessivo è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **10**; se è superiore, vai al **52**.

478

Presa la strada ben frequentata ad est di Strigoiva, prosegui sotto un cielo plumbeo sempre vigile, in previsione di qualunque pericolo possa celarsi lungo le vie di questa terra sinistra e misteriosa. Quando il sole inizia a tuffarsi verso l'orizzonte, dietro la coltre delle nubi che si stanno rapidamente oscurando, cominci a pensare di cercarti un posto dove poter trascorrere la notte. A nord, a qualche chilometro dalla strada, intravedi il poco rassicurante profilo alberato di un'altra sezione di foresta, ma a sud, appena fuori dalla strada, al di là dei campi abbandonati dove prosperano cardi e ginestre, si trova il rudere della capanna di un guardiacaccia. Tutto quel che resta sono le strutture in rovina del focolaio e della canna fumaria e il riparo offerto da una singola parete. Ti sembra il luogo ideale per allestire un campo per la notte. Avvicinandoti alla dimora fatiscente accendi un fuoco all'interno del focolare annerito per combattere i rigori della notte. Dopo aver mangiato (cancella 1 Pasto) ti metti a dormire, avvolgendoti nella tua coperta.

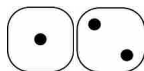
Sei proprio sul punto di assopirti, cullato dalla brezza notturna che canta scorrendo tra i rami privi di foglie di un boschetto, quando senti il secco *Crack!* di un ramoscello che è stato appena calpestato. Balzi immediatamente in piedi. Una sagoma emerge dalla tenebra circostante e fa un passo verso di te. Il bagliore rossastro delle braci del tuo fuoco morente ti permette di studiare la figura imponente che si trova al limitare della capanna. Si tratta di un uomo vestito da capo a piedi di nero. Indossa un cappotto lungo, di cuoio resistente, pesanti guanti e robusti stivali dello stesso materiale e porta sul capo un alto cappello a tesa larga,

sul quale sfavilla una fibbia d'argento che assicura al suo posto un fiocco scarlatto. I suoi occhi d'acciaio sono l'unica cosa visibile sotto la falda del copricapo, mentre il resto della faccia è nascosta dietro una sciarpa rossa. La luce rossastra delle braci si riflette lungo la canna della pistola a pietra focaia che l'uomo tiene puntata nella tua direzione. Da un cinturone allacciato in vita pende la lama scintillante di uno stocco. “Non provare a muoverti!” ti ordina, con voce fredda come l'acciaio. “Amico o nemico?” Come intendi reagire a questa minaccia? Sfodererai la tua spada (vai al **465**) o terrai le mani alzate sopra la testa in segno di non aggressione (vai al **427**)?

479

Nell'usare il Pugnale d'Argento durante tua battaglia contro L'Arci-Licantropo, dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto, come di consueto, ma ogni ferita inferta con esso gli causerà la perdita di 3 punti di RESISTENZA. Inoltre, se stai impiegando un Pugnale d'Argento che hai trovato nascosto da qualche parte nel Castello di Wulfen, puoi ridurre il punteggio di ABILITÀ di Varcolac di 1 per la durata del combattimento. Ora vai al **150**.

480

Finalmente ti si presenta un'opportunità e tu la cogli al volo servendoti di entrambe le mani. Fendendo in basso con la spada, recidi le pastoie che assicurano i cavalli alle loro guide. Balzando sul dorso del cavallo accanto a quello di Katya, con uno “Yaah!” inciti i destrieri ormai liberi a galoppare via dalla carrozza. Voltandoti a guardare dietro di te, osservi pienamente

compiaciuto la diligenza che supera il margine della strada, con sopra la Belva Mannara che infuria impotente. Precipita nella voragine dello Strapiombo di Garou, cadendo in basso, sempre più in basso. A quanto pare hai finalmente posto fine alla Belva di Vargenhof: recupera 2 punti di Fortuna. Disgraziatamente, per quanto ti riguarda, non ti senti per nulla cambiato. La Belva Mannara evidentemente non era l'Arci-Licantropo che stai cercando. Finalmente liberi dalla minaccia del mostro, tu e Katya continuate a cavalcare, addentrandovi tra le montagne in direzione di Wulfenstein, nella speranza di trovare finalmente la tua vera preda. Annota il numero 140 sul tuo *Foglio d'Avventura* e poi vai al **20**.

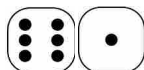
481

Riesci a forzare la serratura della scatola e scopri che è foderata di velluto rosso. Alloggiata in un apposito incavo c'è una Pistola a Pietra focaia. È un vero capolavoro ma purtroppo è scarica e nella scatola non riesci a trovare nessun proiettile. (Se vuoi saperne di più su come usare la Pistola a Pietra focaia, annota il numero del paragrafo in cui ti trovi e poi vai al **400**).
Stai per lasciare la stanza quando noti dei segni rossi tracciati col gesso sotto il letto. Spostandolo di lato trovi una stella esoterica ed un simbolo circolare disegnati sull'assito e ulteriori caratteri runici più piccoli ai vertici di ciascuna punta della stella. Non riesci a stabilire se si tratti di un segnale di avvertimento, uno scongiuro contro il malocchio o un maleficio stregonesco atto a richiamare esseri maligni. Sempre più preoccupato abbandoni la stanza. Vai al **226**.

482

Ti immergi nella fossa e così facendo alcune sanguisughe ne approfittano per fare presa sulla tua pelle esposta, lacerando la carne con fasci di denti affilatissimi, prima di ingozzarsi del tuo sangue. Getta un dado e perdi altrettanti punti di RESISTENZA. Se sopravvivi alle attenzioni delle fameliche sanguisughe, queste, una volta sazie, si staccano tuffandosi nuovamente nella pozza. Solo allora ti rendi conto che l'elsa per il cui recupero hai messo a repentaglio la tua salute, è attaccata ad una lama arrugginita ed inservibile.
Gettando nuovamente nel liquame il pugnale corroso torni indietro a grandi passi verso il corridoio a medicarti le ferite. Vai al **181**.

483

Allontanandoti dalla fattoria in degrado, ricominci a farti strada tra la pioggia in direzione della città. Non hai fatto molta strada quando senti arrivare da dietro di te tonfi e spruzzi. Voltandoti, vedi tre creature massicce galoppare lungo il sentiero fangoso nella tua direzione.
Dapprima, viste le proporzioni e le minacciose zanne incurvate, pensi si tratti di cinghiali selvatici. Ma la loro pelle piena di verruche, sebbene coperta di setole, non è villosa come quella di un cinghiale. Si tratta di una qualche mostruosa mutazione. Proprio come temevi, deve esserci una qualche oscura malia in atto sulla fattoria.
I mostruosi maiali ti hanno ormai raggiunto e sei costretto a difenderti dalle loro zanne affilate e dal loro belligerante temperamento porcino.

Primo SUINO SELVAGGIO
ABILITÀ 6 RESISTENZA 5
Secondo SUINO SELVAGGIO
ABILITÀ 5 RESISTENZA 4
Terzo SUINO SELVAGGIO
ABILITÀ 5 RESISTENZA 5

Lungo il vialetto della fattoria puoi affrontare gli animali due alla volta. Se riesci a sconfiggere le tre bestie assetate di sangue, vuoi tornare alla fattoria per ulteriori indagini (vai al **420**) o rispettare il piano prestabilito e dirigerti a Vargenhof (vai al **244**)?

484

Trascorri il resto della notte al santuario e al mattino, col sole che stenta a farsi notare nel cielo grigio ammantato dalle nubi, prendi commiato da Corran. Ti allontani dal rifugio offerto da quel luogo sacro, ma il suo custode resta a vegliare sulla tua avanzata anche molto dopo che te ne sei andato, con alle sue spalle il bagliore arancione del parlatorio che filtra dal portone aperto.
Alla fioca luce dell'alba, mentre ti lasci alle spalle la brughiera collinosa in favore degli insediamenti stanziati nelle vallate più ad est, noti uno stormo di merli volare in circolo sopra un punto che si trova più o meno ad un kilometro in direzione nord.
Un simile comportamento lascia presumere che ci sia qualcosa laggiù, fuori al freddo in questo luogo selvaggio. Voi fare una deviazione verso nord, per vedere cosa puoi scoprire (vai al **234**), o intendi continuare a dirigerti ad est, mantenendoti sulla strada (vai al **69**)?

485

Anche se stai solamente esaminando il ritratto del Conte, ti sembra quasi come se lo stesso Varcolac stesse osservando attraverso ed oltre te, concentrato sull'animale che nascondi all'interno e ti accorgi che il lupo sta nuovamente tentando di divincolarsi. La creatura ulula, servendosi della tua gola e delle tue corde vocali, consumata dalla smania di essere lasciata libera. Alla tua psiche torturata sembra quasi di sentire le teste impagliate dei trofei bramire e ragliare in risposta alla presenza del Mannaro al tuo interno. Aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Desiderando disperatamente di riuscire a sfuggire al tuo destino e giungere infine al confronto finale che sei certo essere imminente, ti metti a correre per il corridoio, sfrecciando oltre i sorridenti signori di Lupravia e quelle cacofoniche teste. Vai al **158**.

486

Appena l'ultimo lupo si abbatte a terra sollevi lo sguardo per notare Ulrich precipitarsi verso la porta della capanna che ora è spalancata, il solido legno di quercia rinforzato in ferro divelto e segnato da quelli che sono inequivocabilmente solchi lasciati da artigli. Qualcosa è riuscito ad entrare. Segui il boscaiolo che irrompe all'interno. Nell'unica stanza oltre la soglia vedi un uomo scarmigliato in piedi sopra il corpo accasciato di un'anziana signora dai capelli bianchi. “Nonna!” grida Ulrich, e al suono della sua voce, lo sconosciuto si volta a guardarvi. Ha un orrido sorriso lascivo stampato sul volto e la luce folle che brilla nei suoi occhi fissi ti avverte che è completamente pazzo. Ma c'è un ulteriore dettaglio che non puoi evitare di

notare e che sprigiona un brivido di orrore lungo tutta la tua schiena: è privo della mano sinistra. Ulrich non riesce a fare altro che rimanere lì attonito e approfittando di quell'attimo di esitazione, il lunatico lo elude, cercando di raggiungere l'uscio, dove solo tu ostacoli la sua via verso la libertà. Ringhiando come un animale, tenta di sfregiarti con le unghie simili ad artigli della rimanente mano destra, apparentemente incurante dei danni che la tua spada è in grado di arrecare al suo corpo non protetto.

LUNATICO
ABILITÀ 7 RESISTENZA 9

Dopo tre Scontri, o se riesci a portare la RESISTENZA del lunatico a 6 o meno, a seconda di cosa accada prima, vai subito al **409**.

487

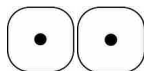
Lasciandoti cadere dalla cima dello sgretolato muro di malta, atterri sopra un mucchio di foglie secche e, lanciando occhiate circospette tutt'attorno, sgusci furtivamente in direzione della casa. Ti immobilizzi di colpo quando senti un grido, ma si tratta solo del verso di una beccaccia, nulla di cui preoccuparsi. Sei a solo una decina di metri dalla porta quando senti un frenetico rumore di zampe sul selciato in avvicinamento, il fracasso di una lunga catena ed infine un latrato che deve appartenere a qualche terribile cane. Lanciata al galoppo lungo il fianco dell'edificio c'è una creatura che a un primo sguardo si direbbe un lupo. Dopo un momento di riflessione però ti accorgi che, pur correndo a quattro zampe, questo

lupo ha le proporzioni tipiche di un essere umano. Non è diverso dai Lupi Mannari che tanto detesti, eppure sembrerebbe come se si fosse fermato proprio in mezzo alla trasformazione. Ed ancora non è scesa la notte.

MANNARO - LUPO
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Se il Mannaro-Lupo riesce a ferirti più di due volte, aggiungi 1 al tuo punteggio di CAMBIAMENTO. Puoi fuggire dopo tre Scontri, se così desideri, correndo in direzione dell'ingresso e scavalcando nuovamente il muro, visto che il Mannaro-Lupo verrà trattenuto dalla catena (vai al **46**). Tuttavia, se dovessi combattere fino a ridurre la RESISTENZA del Mannaro-Lupo a 4 o meno, vai al **472**.

488

Grendel ti afferra con tutt'e due le sue smisurate manacce e ti solleva di peso. Con uno sbuffo compiaciuto l'ogre ti scaglia contro le sbarre della Gabbia e tu cadi riverso al suolo, stringendoti le costole doloranti (perdi 4 punti di RESISTENZA). Se sei ancora in vita, zoppichi via dalla gabbia e riprendi possesso della tua roba prima di tuffarti in mezzo alla folla per nascondere il tuo imbarazzo (vai al **167**).

489

La gente di queste parti ha dovuto proteggere le sue greggi, le sue mandrie e le proprie case dagli assalti predatori degli animali selvatici da molto prima che si dovesse preoccupare anche della Belva Mannara, per questa ragione il sottobosco è disseminato di trappole per lupi che possono rivelarsi altrettanto efficaci anche nei confronti di un essere umano incauto. Mentre stai camminando da solo lungo una pista apparentemente poco usata, cadi vittima proprio di uno di questi trabocchetti: quelli che avevi creduto essere semplici ramoscelli caduti sul sentiero, cedono sotto il tuo peso e precipiti in una profonda fossa sul cui fondo sono disposti dei pali appuntiti. Non riesci ad evitare di caderci sopra e rimanere trafitto da quelle crudeli lance. Tira un dado, aggiungi uno e perdi altrettanti punti di RESISTENZA. (Se disponi della capacità speciale *Accelerazione* puoi dividere il risultato per 2 , arrotondando per eccesso). Se sei ancora vivo, riesci a fatica ad uscire dalla fossa e medicarti le ferite come meglio puoi prima di riunirti al resto del gruppo che si sta apprestando a tornare a Vargenhof. Vai al **151**.

490

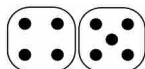
La strada che hai scelto attraverso la foresta si allarga e passa nel mezzo di una lenta pioggia di foglie che scende tra gli alberi. Il pallido disco del sole si abbassa ancora di più, in un anonimo cielo grigio la cui monotonia viene infranta unicamente dagli stormi di uccelli di ritorno ai loro nidi. Le loro strida riverberano tra le chiome spoglie degli alberi. Mentre stai pensando a dove accamparti per la notte, vieni sorpreso dalla luna che ti accorgi splendere su di te

come una sfavillante lanterna. Senza nessun preavviso cadi preda di dolori lancinanti che ti costringono in ginocchio, ad annaspare in cerca di aria. Qualcosa si sta verificando nel profondo del tuo essere. Segna il numero 234 sul tuo *Foglio d'Avventura* e vai al **20**.

491

Malgrado i tuoi sforzi per vomitare quella brodaglia putrescente, riesci a sentire il suo potere metamorfico prendere piede. Gli effetti dell'intruglio mutageno, combinati con la licantropia che affligge ogni fibra del tuo essere, innescano una trasformazione catastrofica. I muscoli si contraggono e si spostano, le ossa si sciolgono e si riconsolidano, la pelle si trasforma in chitina, ed i capelli diventano una maleodorante pelliccia fino a quando ciò che rimane di te non è altro che un blasfemo miscuglio di lupo e scarafaggio. La tua subitanea trasformazione, esacerbata dalla licantropia, sconvolge perfino i monaci. Ma a te non importa più di cose del genere, non ricordi più nemmeno la tua vita prima di questo momento, tutto ciò che ti rendeva un essere umano è stato spazzato via. La tua avventura termina qui, con te che corri al sicuro nelle buie gallerie sotto l'Abbazia, dove stai per cominciare la tua nuova vita tra i parassiti, come uno di loro.

492

Segui il corridoio fino ad arrivare a un’altra biforcazione, dove il lezzo della morte aleggia pesantemente nell'aria ammuffita del passaggio sotterraneo. La carcassa di un ratto gigantesco, un metro e mezzo dal naso alla coda, giace contro il muro.

Accalcati su di essa e intenti a divorarla con le grosse mandibole capaci di triturare le ossa, si trovano quattro grossi necrofagi, ciascuno lungo circa un metro. Le teste degli insetti sembrano dei teschi umani muniti di corna. Gli Scarafaggi Testa di Morto interrompono il banchetto a base di carcassa di ratto e voltano le loro teste disgustose nella tua direzione, facendo schioccare le mandibole. Capisci che potrebbero attaccare in qualsiasi momento. Intendi lasciar perdere e prendere l'intersezione a destra (vai al **181**) o preferisci continuare dritto, oltre gli scarafaggi intenti a nutrirsi (vai al **505**)?

493

L'Impersonificatore giace morto ai tuoi piedi. L'anziana coppia boccheggia in preda all'orrore ma non perché pensano che tu abbia assassinato il loro bambino. È come se un velo fosse stato tolto loro dagli occhi e adesso riescono a vedere l'Impersonificatore nel suo vero aspetto. Ti porgono le loro scuse più sentite, mentre lo spirito si dissolve in una pozza di liquame ribollente e scompare assorbito dal pavimento. Non possiedono nulla da poterti offrire come ricompensa ma insistono perché tu prenda almeno un orcio di sidro e una caciotta stagionata. (Aggiungi 2 Pasti alle tue Provviste e recupera 1 punto di Fortuna per aver liberato la coppia dalla Maledizione dell'Impersonificatore). Non c'è altro che tu possa fare qui. Salutando il fattore Bauer e sua moglie, lasci la loro fattoria in tempo per scoprire che anche il temporale è cessato. Avvilito per non essere riuscito ad individuare la Belva di Vargenhof ma soddisfatto per aver fatto del bene ai Bauer, ripercorri i tuoi passi

lungo le colline, superando i pendii alberati proprio quando comincia a farsi sera e la città è nuovamente in vista. Vai al **244**.

494

"Non incrociare il suo sguardo" senti gridare Van Richten, ma la voce sembra arrivarti come attraverso un sogno. "Non la fissare negli occhi!" lo senti urlare, stavolta più forte. Con uno sforzo sovrumano riesci a sottrarti all'influsso ipnotico e a distogliere gli occhi dai suoi. Non dubiti neppure per un attimo di essere giunto al cospetto della Contessa Isolde, Signora di Maun, vampira e negromante. E sai benissimo cosa devi fare. Ma prima che tu possa agire, il servo della contessa, lanciato un grido acuto e penetrante, si avventa contro il Cacciatore di Vampiri, noncurante del fatto che Van Richten stia puntando la sua pistola. Il tempo sembra scorrere al rallentatore mentre il corpo dell'uomo dal volto scheletrico si trasforma, cambiando radicalmente aspetto. Le ossa delle braccia appaiono contrarsi mentre si allungano invece quelle delle dita, ed una membrana di cuoio si distende tra di esse. Le orecchie dell'uomo diventano ancora più appuntite, mentre il suo naso collassa in un grugno ributtante e con il corpo coperto di pelo si sbarazza

degli abiti stracciati. Non più umano, bensì un pipistrello di proporzioni inimmaginabili, con un'apertura alare prossima ai tre metri e mezzo, il servo della contessa cala su Van Richten. Il Pipistrello Mannaro lo ghermisce con i piedi muniti di artigli e, dati due possenti colpi di ali, lo trascina verso la sommità della cupola. Distingui un baluginio metallico e senti il Pipistrello Mannaro lanciare uno stridio di dolore, mentre va a sbattere contro una delle finestre coperte dai drappi di velluto. Accompagnati dal rumore di vetri in frantumi, il Cacciatore di Vampiri e il Pipistrello Mannaro sfondano la vetrata e precipitano verso la loro fine in un reciproco abbraccio di morte.
Ti rendi conto improvvisamente di essere rimasto nuovamente solo, conclusione raggiunta anche dalla Vampira. Con un grido degno di una banshee si avventa su di te, con zanne e artigli ben visibili e l'ingannevole facciata di seducente bellezza rimpiazzata dalla sua autentica forma non morta simile ad un pipistrello. Se sei in possesso di una Croce d'Argento e vuoi usarla, o di un Paio di Candelieri d'Argento con i quali puoi improvvisarne una, vai al **17**. In caso contrario, vai al **141**.

495

Trattenuto da ceppi di ferro a quello che è fondamentalmente un grosso blocco di metallo, diventi disgraziatamente il fulcro della furia elementale della tempesta elettrica. Sottoposto a tensioni di centinaia di migliaia di volt che attraversano il tuo corpo, vieni ripetutamente folgorato fino a quando tutto ciò che rimane di te è un mucchio carbonizzato dalla forma umanoide. La tua avventura è giunta al termine.

496

Apri la porta e fai il tuo ingresso in una vasta sala per banchetti. Quella che una volta doveva chiaramente essere una tavola lussuosamente imbandita con piatti della porcellana più fine, lucide posate d'oro e sfavillanti centrotavola di cristallo, è ormai ridotta peggio della ciotola di un cane. Piatti carichi di cibo andato a male, bianchiccio per via del grasso rancido, coprono la lurida tovaglia, mentre le carcasse e le ossa di molti pasti antecedenti si trovano disperse tra il tavolo ed il pavimento. Dal fondo della sala senti arrivare il rumore di qualcuno che mastica in maniera deplorevole. Sedute all'estremità più lontana del tavolo ci sono tre donne con addosso un velo, vestite di ampi abiti da sera che un tempo devono aver sicuramente rappresentato uno straordinario esempio dell'abilità del sarto, ma che oramai sono solamente stracci laceri e lisi. Il rumore è il frutto delle loro maniere a tavola, mentre strappano via grossi brani dai resti di alcune carcasse di pollo. Una delle donne si interrompe bruscamente, senza però smettere di succhiare via il midollo dall'osso di una zampa, ed annusa rapidamente l'aria. “Abbiamo ospiti, sorelle” bofonchia. Le altre due donne interrompono la loro crassa abbuffata e fiutano l'aria a loro volta, rivolgendo verso di te le teste coperte dai veli. Leste come gatti, le tre donne accorrono verso di te attraversando la sala dei banchetti.

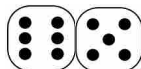
“Di cosa si tratta” domanda un’altra con tono autoritario e derisorio, “un altro ospite per cena?”

“O magari un'altra portata?” interloquisce la terza, con tono gongolante. “Spero di sì. Ho ancora fame.”

“Che cosa ci hai portato dunque, carne fresca?” chiede

la prima, rivolgendosi direttamente a te. “Sei la prossima pietanza o hai qualcos'altro con cui deliziarci?” Poi sposta di lato il velo e tu rimani scioccato nel vedere il viso che si trova dietro. Si tratta di una repellente amalgama di essere umano e animale, qualcosa a metà tra una donna ed una lupa. La donna-lupo fa scorrere la lingua lungo i canini e ti rivolge quello che potrebbe essere un sorriso. Come intendi reagire a questa rivelazione? Estrarrai l'arma preparandoti a combattere (vai al **306**) o intendi offrire alla donna-lupo qualcuno tra gli oggetti che possiedi (vai al **349**)?

497

Gli Strigoivani pronti per la battaglia si arrestano sul limitare dei campi oltre il confine meridionale del loro villaggio. All'interno di bracieri di ferro battuto sono stati accesi dei fuochi, il cui fumo viene disperso dal vento sopra i campi devastati. A circa una trentina di

metri individui la sagoma scura di una torre d'avvistamento costruita in legno, edificata davanti ad una fila di alberi frondosi. “Arrivano sempre da questa parte” spiega Konrad, cupo. Poi vi fermate ad aspettare.
Alcune estenuanti ore più tardi senti i rintocchi attutiti di una campana, che segnala la mezzanotte. Subito dopo, per la prima volta, senti l'Ululante: il suono ti gela il sangue nelle vene. Una voce dalla torre avverte con un grido: “Stanno arrivando!”
Aguzzando lo sguardo, cerchi di distinguere qualcosa nell'oscurità. In mezzo a quegli esili alberi, noti quelli che appaiono essere tentacoli di nebbia in movimento. Man mano che si avvicinano, assumono la forma di intangibili creature che assomigliano a lupi, dotate di terribili zanne lunghe come pugnali e smisurati artigli ricurvi. Lo spaventoso ululato non cessa per un istante.
Getta due dadi. Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **175**; se è superiore, vai al **298**.

498

“Torna qui!” strilla la donna-ragno non appena te la dai a gambe. “Resta con me ed i miei mariti” grida gettandosi al tuo inseguimento tra le spoglie disseccate degli uomini e dei nani che ingombrano il pavimento della caverna. Riesci a sentire il mostro che si fa sempre più vicino mentre cerchi di guadagnare un tunnel, il cui soffitto è irto di pesanti stalattiti di pietra. Con gli stivali che risuonano sulla superficie rocciosa, ti precipiti nella galleria. Pochi secondi dopo la Regina Ragno forza il suo corpo massiccio attraverso il passaggio determinata a prenderti. Non ti lascerà

andare tanto facilmente.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **396**.
Se sei Sfortunato, il mostro riesce ad acciuffarti; vai al **252**.

499

Con gli abiti che grondano la fetida acqua stagnante dello stagno, ti trascini a riva. Prima di ripartire verifichi il tuo equipaggiamento ed il contenuto dello zaino. La tua spada ed il giustacuore di cuoio sono un po' bagnati, ma stanno bene, così come la maggior parte delle cose riposte nel tuo zaino cerato. Purtroppo però, parte delle tue Provviste sono state guastate dal contatto con l'acqua. (Tira un dado, quello è il numero di Provviste di cui dovrai disfarti.) La tua lanterna è ancora intatta, ma la polvere e l'esca che hai nell'acciarino sono fradice e ci vorrà un po' prima che si asciughino. La prossima volta che ti verrà presentata la possibilità di eseguire una scelta solamente a patto di accendere la lanterna, non potrai servirti di tale opzione. Per l'occasione successiva l'esca sarà di nuovo asciutta e potrai impiegarla ancora.
Ora vai al **46**.

500

Non appena arrivi nella piccola città commerciale di Vargenhof, ti accorgi che qualcosa non va. Una cappa di paura e titubanza aleggia sul luogo come un manto soffocante.
Un gruppo di uomini con dei cani dal collare irto di punte sono assembrati davanti alla sala delle assemblee di Vargenhof. Un uomo corpulento – il borgomastro della città – si sta rivolgendo alla folla. Tra il normale chiasso della piazza cittadina, dove i mercanti tentano di piazzare le loro merci, il tuo udito sovrumano coglie alcune parti delle frasi nel discorso del borgomastro, come "..che infesta le nostre terre..", "..Belva Mannara.." e "..bisogna fare qualcosa..".

Se intendi avvalerti dei servizi che Vargenhof può offrirti, vai all'**82**. In caso contrario, puoi unirti al gruppo di cacciatori riuniti davanti al municipio (vai al **201**) o lasciare la città senza perdere tempo (vai al **507**).

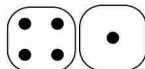
501

Riposta la pistola scarica nella cintura di cuoio che porta attorno al torace, il Bandito Senza Testa sfodera una sciabola dalla guardia a cesto, con l'intenzione di affrontarti in duello. Pronto ad incrociare le lame, ti appresti a difenderti.

BANDITO SENZA TESTA
ABILITÀ 8 RESISTENZA 8

Mentre stai combattendo, il Bandito continua a tenere la propria testa nella mano libera la quale continua ad indirizzare commenti di incitamento al corpo impegnato nella lotta, devi dire che trovi la cosa piuttosto snervante! Inoltre sei costretto a ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto perché il tuo avversario è tuttora in sella e quindi ha un certo vantaggio su di te. Se sconfiggi lo spettrale fellone, vai al **411**.

502

Facendosi beffe della morte e della gravità i cavalli effettuano il salto, trainando la carrozza oltre lo spazio vuoto del ponte infranto. Quando le ruote impattano nuovamente sulla strada, Katya viene sbalzata dal sedile della diligenza al dorso di uno dei cavalli. Nel contempo la strada svolta nuovamente a destra ed emerge dal mezzo dei fitti pini per immettersi ancora su un percorso precario che costeggia il limitare di un'altra voragine a sinistra. La carrozza sbanda di lato, lanciando verso il vuoto una pioggia di ciottoli. Se non recuperate il controllo del mezzo in fretta, la caccia alla Belva Mannara potrebbe terminare con le vostre morti. Balzando a cassetta, afferri le redini

abbandonate. *Metti alla Prova la tua Abilità*. Se ce la fai, vai al **112**; se fallisci, vai al **444**.

503

All'apice della tua battaglia contro il Lupo Mannaro, la luna piena diventa visibile attraverso l'alta finestra sul fondo della sala, investendo la camera del conte con la sua mistica luminosità. Il chiaro di luna ti travolge e ti senti come se quei freddi raggi bianchi ti stessero penetrando attraverso i pori. Eri talmente vicino a portare a termine la tua impresa. Se solo ti riuscisse di dominare la bestia ancora un po' più a lungo, forse potresti ancora riuscirci. Tira tre dadi. Se hai addosso un Amuleto di Pietra Lunare, sottrai 3 dal risultato. Se il totale è pari o inferiore al tuo punteggio di CAMBIAMENTO, vai al **25**. Se è superiore, vai al **285**.

504

Sorn, l'esperto di trappole, trova la morte sulla punta della tua spada con una maledizione sulle labbra (perdi 2 punti di FORTUNA). Poi la figura accanto a lui si trasforma in un mostro da incubo. Quello che un tempo era il Borgomastro, adesso ti sferza con artigli in rapida estensione, causandoti una grave ferita. Perdi 3 punti di RESISTENZA e vai al **62**.

505

I Testa di Morto emettono un allarmante suono ritmico e secco che diventa sempre più forte man mano che ti avvicini. *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **136**.
Se sei Sfortunato, vai al **95**.

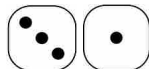
506

Molto lentamente l'uomo abbassa la pistola. “E quindi, quale ragione spinge un viandante solitario come te a rimanere all'aperto in una notte simile in queste terre dannate?” domanda.
Gli rivelerai la verità, e cioè che stai cercando un rimedio per la maledizione del morso di un lupo mannaro (vai al **311**), o gli racconterai che sei in viaggio per affrancare la terra di Lupravia dai numerosi mali che infangano la sua reputazione tra i principati di Mauristatia (vai al **332**)?

507

Viaggi per un giorno e una notte, seguendo la strada diretta a nord attraverso le pinete, oltrepassando un ponte che si apre sopra un buio precipizio e poi ancora avanti lungo i margini dello Strapiombo di Garou che si apre quasi verticalmente, seguendo le indicazioni per Wulfenstein.
Annota il numero 140 sul tuo *Foglio d'Avventura* e poi vai al **20**.

508

Il giorno sta ormai volgendo al termine e le ombre si stanno allungando, quando superi il punto in cui la prateria comincia a cedere il passo alla foresta. I sentieri sono coperti da uno spesso tappeto di foglie e le sagome scheletriche degli alberi appaiono minacciose, mentre le loro ombre si allungano verso di te come nere dita artigliate.
Non è molto che viaggi all'interno della foresta quando ti imbatti in un’alta parete di pietra eretta in mezzo agli alberi, che delimita il perimetro di quella che deve

probabilmente essere una tenuta appartenente ad un casolare di caccia o a un'isolata dimora padronale. Poco più avanti trovi un grande cancello di ferro arrugginito, dai battenti saldamente serrati.
Il sentiero che conduce alla cancellata viene percorso addirittura di meno di quello che stai seguendo te, ed è invaso dalla vegetazione. Un cartello sbiadito dalle intemperie recita: "Attenti al Cane".
Attraverso le sbarre incrostate di ruggine puoi vedere la magione, che ha conosciuto tempi migliori, recintata dal muro e dal cancello.
Non sei in grado di stabilire se l'edificio sia abitato oppure no – per quanto ne sai potrebbe essere totalmente vuoto – ma sei conscio che il giorno è quasi finito e che rischi di trascorrere un'altra notte all'addiaccio.
Non c'è nessun modo evidente di richiamare l'attenzione di chiunque possa trovarsi all'interno della villa, quindi intendi scavalcare il muro per dare un'occhiata più da vicino (vai al **487**) o continuerai per la tua strada senza intrufolarti (vai al **46**)?

509

“Il tuo posto non è in mezzo a noi” annuncia il Direttore, col viso atteggiato in una maschera di sgradevole indifferenza. “E quindi non sei il benvenuto.” Prima che tu possa replicare, il nano ti getta in faccia una manciata di polvere e in un istante crolli a terra privo di sensi.
Quando rinvieni è ancora buio e qualcosa ti dice che sei molto distante da dove ti trovavi prima. Sei disteso davanti ad un crocevia circondato da una fitta foresta e non c'è anima viva in giro; nessun segno del Circo. Una rapida verifica del tuo zaino svela il furto di tutti i Pezzi d'Oro e gli oggetti d'Argento che avevi con te (perdi 2 punti di FORTUNA). Inveendo contro la tua cattiva sorte, per quanto tu abbia fatto di tutto per meritartela, cerchi di stabilire il da farsi. Al centro dell'incrocio c'è un cartello stradale che nomina quattro destinazioni: Balci a nord-ovest, Strigoiva a sud-ovest, Vargenhof a nord-est e Maun a sud-est. Visto che stavi già viaggiando da ponente e con la sensazione che il tuo viaggio ti condurrà ad est, ti rimangono solamente due scelte. Vuoi dirigerti verso Vargenhof (vai al **490**), o intendi intraprendere la strada meno frequentata che va in direzione di Maun (vai al **438**)?

510

Ti trovi nel cortile al di là del cancello non sorvegliato e guardi l'ingresso principale del castello posto in cima a una maestosa scalinata di pietra. Sopra il portale del maniero fa mostra di sé lo stemma della casata regnante di Lupravia: la testa di un lupo che ulula contro la luna piena. Raduni tutto il tuo coraggio, percorri i gradini e apri il portone principale. Accedi a

un salone di ingresso polveroso e scarsamente illuminato. Il luogo sembrerebbe deserto. Ampi corridoi a destra e sinistra conducono nei meandri del castello, mentre direttamente davanti a te, una grande scala di pietra scolpita in modo macabro conduce fino a un ballatoio e a un'altra serie di porte chiuse. Come vuoi procedere all'interno del Castello di Wulfen?

Lungo il passaggio a destra? Vai al **319**.
Seguendo il passaggio a sinistra? Vai al **340**.
Salendo la grande scalinata e passando oltre le doppie porte? Vai al **146**.

511

Konrad aveva detto che il Pozzo Guaritore di San Crucius si trovava da qualche parte nelle distese a nord-ovest di Strigoiva. Se intendi metterti alla ricerca del santuario, vai all'**87**. Altrimenti, per stanotte dovrai accamparti sotto le stelle (vai al **466**).

512

Sali ancora più in alto in quella che supponi debba essere una delle torri del castello. I gradini finalmente giungono al termine di fronte a un buio corridoio. Riesci ad intravedere una porta all'estremità, ma prima di poterci arrivare dovrai riuscire a evitare la smisurata lama a mezzaluna che oscilla avanti e indietro per tutto il passaggio assicurata all'asta di un pendolo. Se intendi procedere, cercando di schivare il pendolo affilato per raggiungere la porta in fondo al corridoio, vai al **471**. Se non te la senti di rischiare, puoi solo scendere le scale, tornare alla Stanza delle Mappe, e da lì prendere un'altra uscita (vai al **321**).

513

“Molto bene” ringhia Varcolac trattenendo a stento la sua furia, “dovrò occuparmi di te personalmente.” Alzandosi dal trono, il Conte reclina indietro il capo scatenandosi in un puro grido di bestiale estasi. Accompagnato dall'orribile suono scricchiolante delle ossa che si distorcono e si riformano, il corpo di Varcolac aumenta di statura, la gabbia toracica si estende, la schiena si incurva, le braccia si allungano, le unghie si protendono dalla punta delle dita diventando artigli.

Delle zanne si aprono la strada attraverso le gengive sanguinanti mentre il cranio del Conte si riconfigura in un muso da lupo; le sue orecchie si allungano come pelose punte di freccia. I piedi si ingrandiscono e cambiano forma, squarciando gli stivali, fino a quando di fronte a te non c'è più il sovrano mortale di questo reame maledetto ma un terrificante incrocio tra un uomo e un lupo. È il lupo mannaro più grande e impressionante che tu abbia mai visto. Puoi addirittura sentire il male più puro irradiarsi da Varcolac trasformato come se fosse un aroma intossicante, una miscela di selvaggia astuzia animale e assoluta malevolenza umana.

Devi colpire adesso, mentre Varcolac sta cercando di riprendersi dalla sua rapida e violenta trasformazione. Se sei a conoscenza di un incantesimo che potrebbe avere effetto contro l'Arci-Licantropo, puoi tentare di servirtene ora andando al paragrafo con lo stesso numero della pagina su cui lo hai trovato. Se non conosci una simile magia, o preferisci non servirtene, cosa intendi usare contro il lupo mannaro (ammesso che tu possieda l'oggetto corrispondente)?

Una Croce d'Argento? Vai al **315**.
Uno Specchio d'Argento? Vai al **327**.
Una Balestra? Vai al **372**.
Una Pistola a Pietra Focaia? Vai al **450**.
Un Pugnale d'Argento? Vai al **479**.
Qualche altra arma? Vai al **230**.

514

Il Ricettario della megera è in realtà un libro di incantesimi. La maggior parte delle stregonerie registrate sulla pergamena stropicciata con calligrafia fitta sono per lo più maledizioni o blande malìe d'amore. Tuttavia ce ne è uno che cattura la tua attenzione, un Incantesimo di Trasfigurazione a pagina 79, un potente sortilegio contro i mutatori di pelle. Prendendo il Ricettario della vecchia con te, adesso vorrai:

Assaggiare un po' della mistura che stava preparando? Vai al **119**.
Lasciare la cucina e prendere l'altro passaggio che si diparte dall'ingresso? Vai al **340**.
Andartene e salire la grande scalinata che conduce alle doppie porte? Vai al **146**.

515

Ora che il mostro dalla forma di lupo che ha terrorizzato Lupravia per così tanti anni giace finalmente morto ai tuoi piedi, ti senti cambiare. Il tuo udito diventa di colpo attutito, i colori appaiono meno vibranti e la miriade di effluvi nella stanza si riduce a un unico, indistinto odore confuso. Qualcosa non è più come prima, la bestia che avevi dentro di te non esiste più. Sei di nuovo interamente umano. Spostandoti verso la finestra, osservi la luna piena mentre continua il suo viaggio nel cielo, non più timoroso del freddo tocco della sua luce eterea. Anzi, ti crogioli nel suo fulgore argenteo, consapevole che non può arrecarti danno e sapendo che non esercita più alcun potere su di te. Sconfiggendo l'Arci-Licantropo prima di cadere vittima della maledizione, sei riuscito a scampare a un destino peggiore della morte. Ma non è l'unico risultato che hai conseguito. Per merito tuo la terra di Lupravia è stata liberata dalla crudele tirannia del Conte Varcolac; la sua popolazione non dovrà più vivere nel terrore dell'ululato del licantropo, e neppure te.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

Nella collana LibriNostri:

L'ULULATO DEL LUPO MANNARO

25

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combttimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu. Lupravia è una landa maledetta: fredda e circondata da montagne innevate, foreste inquietanti e paludi brumose, infestate da spiriti senza pace. Solo un pazzo o uno stupido vorrebbe entrare in questo oscuro regno di predatori. Ma tu lo devi fare per forza, dopo che un malefico attacco di lupi ti mette sulla strada della follia e della morte. Inesorabilmente la bestia cresce dentro di te. Tu devi trovare la cura per la tua malattia prima della prossima luna piena. Ma quanto a lungo saprai sopravvivere in una terra dove tutti vivono nella paura dell'Ululato dell'Uomo Lupo?

In questo libro il protagonista sei tu. Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Martin McKenna
Traduzione di Edoardo Onofri
http://www.librogame.net

libri NOSTRI